ナムコ開発者に聞くリンク『SCII（ソウルキャリバー）』登場の秘密

vol.87

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年4月21日発行（毎月2回6日・21日発行）
第8巻第7号（通巻87号）

毎月6日と21日発売！

定価490YEN 4/21 2003

ソウルキャリバーII

いよいよ発売！
メイド イン ワリオ

新作情報
ファイアーエムブレム 烈火の剣
ビューティフル ジョー
P.N.03

攻略続報
メトロイド プライム
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

巻頭スペシャル
GBプレーヤーで遊びたい！

キャメロット高橋兄弟コメント付き

©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD. The Legend of Zelda : ©1986-2003 Nintendo. The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc.
The Character : ©2003 by Namco Limited. All rights reserved. Illustration : ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.

バンダイのイチオシソフト
ラインナップ
PlayStation 2
DRAGONBALL Z
ドラゴンボールZの壮大なストーリーを完全再現した、熱く震えるストーリーモード！ こだわり抜いたゲームシステムと迫力のドラマシーンで演出！宙を飛び、岩を砕き、かめはめ波を撃て!!
直感でプレイするだけでハデなバトルが繰り広げられる。しかしそのバトルコンボの奥深さは、格闘ファンでも納得の緻密さ！
標準価格：￥6,800（税抜）
© バードスタジオ／集英社・東映アニメーション
© BANDAI 2002
好評発売中!!
PlayStation 2
機動戦士ガンダム　ギレンの野望　ジオン独立戦争記　攻略指令書
ギレンの野望ファンに贈る「映像集＆セーブデータ集」満を持して登場！ギレンの野望シリーズを彩る伝説のアニメーションや充実のセーブデータ集に加え、さらに自由にオリジナル編を楽しめる「オリジナル編 VER.2」も収録だ！
標準価格：￥3,800（税抜）
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2003
好評発売中!!
PlayStation
From TV animation ONE PIECE
オーシャンズドリーム！
新システム「コミックドライブ」でおくるワンピース最新R.P.Gついに登場！
麦わら海賊団、記憶を失う!?
尾田栄一郎先生描きおこし新キャラ「ノコ」が巻きおこす冒険を乗り越え、ルフィ達の記憶を取り戻せ！
※パッケージは製作中のモノです。
標準価格：￥5,800（予価/税抜）
© 尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション
© BANDAI 2003
5月1日発売予定！
PlayStation
SIMPLEキャラクター2000シリーズvol.16
ガンバの冒険
THE パズルアクション
ガンバの冒険がパズルアクションになった！タルや木の実を持ち上げて、猫やカラスにぶつけたり、リンゴやチーズなどのアイテムを取ったりしながら、宿敵ノロイのいる島を目指せ！
標準価格：￥2,000（税抜）
© 斎藤惇夫／岩波書店・TMS
© BANDAI 2003
© 2003 D3 PUBLISHER/OOPARTS
4月3日発売予定！
PlayStation
SIMPLEキャラクター2000シリーズvol.17
戦闘メカ ザブングル
THEレース イン アクション
ジャンプやホバリング、銃で攻撃したり殴ったり…何でもありのドタバタレース！
ザブングルはもちろん、様々なウォーカーマシンが入り乱れての大混戦！
誰よりも早くゴールを駆け抜けろ！
標準価格：￥2,000（税抜）
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2003
© 2003 D3 PUBLISHER
4月3日発売予定！
PlayStation 2
.hack//絶対包囲 Vol.4
.hack、ついに完結！
SIGN、感染拡大、悪性変異、侵食汚染・・・
連綿と続いてきた壮大な物語が、
謎が、事件が・・・
この絶対包囲に向け加速してゆく！
※画面は開発中のモノです。
標準価格：￥5,800（予価/税抜）
© Project .hack
© BANDAI 2003
4月10日発売予定！
PlayStation
名探偵コナン
トリックトリック Vol.1
「名探偵コナン」の"プレイステーション"用ソフト新シリーズ第1弾登場！
暗号、密室、アリバイ崩し・・・、巧妙に仕組まれた数々のトリックに挑戦だ！
※画面は開発中のモノです。
標準価格：￥4,800（予価/税抜）
© 青山剛昌／小学館・読売テレビ・TMS 1996
© BANDAI 2003
4月17日発売予定！
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SIMPLEキャラクター2000シリーズ LOGO are trademarks of D3 PUBLISHER
原作とも、アニメとも違う？
衝撃の結末!!
おせちの仕込みは万全よー！
さあ グレートスピリッツに飛び込むわよ！
▲サブイベントも満載！
▲最後の闘いに突入だ！
スピリットオブソード
トリック・オア・トリート
ゲームキューブならではのド派手な必殺技！
相手の戦略のウラを読む、新システムは対戦が熱い！
▲育成データを持ち寄って対戦！
▲コマンドバトルは手に汗握る！
▲修業は楽しいミニゲーム！
▲育て方は君次第！
お気に入りのシャーマンを育成できる！
予約購入者先着特典！
かわいがってくださいネ
メモリーカード
締切り間近!!
招きマタムネ
メモリーカードスタンド
① 店舗ごとに数に限りがありますのでお早めにご予約ください。
② 予約購入者先着特典は商品購入時の受け渡しとなります。
●予約購入者先着特典はイメージです。実際のモノとは異なります。●メモリーカードは別売りです。
●価格はメーカー希望小売価格です。●画面は開発中のものです。
© 武井宏之／集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project.
© BANDAI 2003
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。

Illustrated by 武井宏之
NINTENDO GAMECUBE
未知の物語に向かうのは、君が育てたシャーマンたち!!
武井宏之先生書き下ろし!
もうひとつの"シャーマンファイト"
シャーマンキング
SHAMAN KING
ソウルファイト
3月28日(金) 発売予定!!
ジャンル
シャーマン育成バトル
プレイ人数
1～2人対戦
標準価格
¥6,800(税別・予価)
バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandaigames.channel.or.jp/
詳しくは 03-3847-5090
[受付時間/月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]
バンダイゲームステーションまでお問い合わせください。
株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部
BANDAI

NINTENDO GAMECUBE
TOMY
Dream Energy
夢の対決!
お気に入りのキャラ操作で、コミックやアニメでも果たせなかった夢の対決もリアルに実現!
興奮の臨場感!
格闘ゲームファンも納得の緊迫感と臨場感。手裏剣や火遁の術など、今までの対戦格闘ゲームと違う魅力も満載!
必殺技が炸裂!
お気に入りのキャラクターになりきって、個性的な必殺技を駆使したバトルが楽しめる!
超ド派手忍術・幻術・体術が炸裂!
痛快忍者格闘ゲームの決定版!
痛快!忍者対戦格闘
NARUTO
-ナルト-
激闘忍者大戦!
4月11日発売予定
メーカー希望小売価格 6,800円(税別)
ジャンル:痛快!忍者対戦格闘 プレイ人数:1~2人
CERO 全年齢
全年齢対象
こっちも炸裂!
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
NARUTO-ナルト- 忍術全開!最強忍者 大結集
忍術を繰り出しながらフィールドを駆け抜けろ!
2003年5月1日発売予定
メーカー希望小売価格4,800円(税別) 横スクロールアクションゲーム
影分身の術!
NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦!
初回購入特典!
「NARUTO-ナルト-特製きんちゃく」プレゼント!
超かっこいい、オリジナルデザインのきんちゃく。ゲームキューブがスッポリはいるビッグサイズだぞ。
※デザインは変更になる場合がございます。
※なくなり次第終了とさせていただきます。
あのさ、あのさ!DVD&VHSも発売中だってばよ!!
TVアニメーション「NARUTO-ナルト-」巻ノ三
2003年3月5日発売!!
DVD 3,900円(税抜) SVWB1603
VHS 6,000円(税抜) SVWV1603
★第五話「失格?カカシの結論」第六話「重要任務!波の国へ超出発!」第七話「霧の暗殺者!」を収録。
★DVD・VHS共に初回特典として【特製トレーディングカード】封入!
★DVDには映像特典として、気になるキャラクターの設定が分かる!?【設定虎の巻】収録。
好評発売中!
巻ノ一 第壱話を収録 DVD1,800円(税抜) VHS3,000円(税抜)
巻ノ二 第弐話~第四話を収録 DVD3,900円(税抜) VHS6,000円(税抜)
今後の発売予定
巻ノ四 第八話~第十話を収録 DVD3,900円(税抜) VHS6,000円(税抜)
巻ノ五 第十一話~第十三話を収録 DVD3,900円(税抜) VHS6,000円(税抜)
超重要情報だゾ
ゲームリンク情報 ★2003年5月2日(金)発売の【巻ノ五】には映像特典として、『特選!超美麗必殺技入りゲーム紹介映像』を収録!滅多に見られないお宝映像だ!!
©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2002 TOMY
および NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・ADVANCE は任天堂の登録商標です。
*お求めは全国有名デパート、スーパー、玩具店で。
*このページに掲載されている商品の価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。
*画面は開発中のものです。掲載の写真と商品の仕様が一部異なる場合がありますので、ご了承ください。
トミーの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
株式会社トミー 〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10
TEL.03-3693-8655
たのしいTOMYの情報はインターネットで http://www.tomy.com
(携帯電話でもアクセスできます。)

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
2003 4/21 vol.87
Cover Design 大條 千鶴子

CONTENTS

特集

117 ソウルキャリバーII 開発者インタビュー リンク誕生の秘密に迫る

8 巻頭スペシャル GBプレーヤーで遊びたい!

新作ソフト・攻略&情報ページ

48 ●最終ボス戦までを最速攻略! ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

18 ●リンクで極めるハイラル流剣術講座 ソウルキャリバーII

42 メイド イン ワリオ

28 メトロイドプライム

84 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

76 ファイアーエムブレム 烈火の剣

67 ギフトピア

72 P.N.03

90 ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

80 ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

88 ロックマン ゼロ2

38 メトロイドフュージョン

158 ファミリースタジアム2003

連載企画

126 ●任天堂の質問箱

14 ●毎月新聞 TURBO

138 ●マリオ親衛隊

152 ●ドリテクの殿堂

130 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ

132 ●トランセル種市のポケモン堂

134 ●カプコマニア

136 ●セガ魂

161 ●GC新作ソフトカタログ

6 ●ニンドリヘッドライン&ランキング

114 ●GC&GBAソフト発売スケジュール

5 ●読者プレゼント

99 ●ニンドリ学園

106 ●ゲームソフトファンクラブ

112 ●すすめ! 天任家族 by はやのん

104 ●デス仙人の教えてあ・げ・る

17 ●みすずリンクのNewsDREAM

111 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊

102 ●ゲームの通信簿

110 ●お宝ゲーム古tion

144 ●G.B.A.

115 ●Vol.84 当選者発表

115 ●マッスルアンケート

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD. The Legend of Zelda:©1986-2003 Nintendo. The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character: ©2003 by Namco Limited. All rights reserved. Illustration:©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ/ambit 2003 禁無断転載

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

ウォーリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編 156
ギフトピア 67
ゴジラ 怪獣大乱闘 28
シャーマンキングソウルファイト 154
スパイダーマン 152
ソウルキャリバーII 18
どうぶつの森+ 130
NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦! 86
P.N.03 72
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 84
ファミリースタジアム 2003 158
ファンタシースターオンライン EPI1&2 153
メダロットGC 159
メトロイドプライム 28・153
ワールドサッカー ウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション 152

ゲームボーイアドバンス

SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THE テーブルゲームコレクション～麻雀・将棋・花札・リバーシ～ 96
SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THE ブロックくずし 96
真・女神転生 155
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 48
ダンシングソード～閃光～ 156
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート 80
バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK 157
ファイアーエムブレム 烈火の剣 76
ファイナルファンタジータクティクス アドバンス 90
From TV animationn ONE PIECE めざせ! キングオブベリー 157
ポケットモンスター ルビー・サファイア 132・153
メイド イン ワリオ 42
メダロット弐 CORE カブト・クワガタバージョン 159
メトロイドフュージョン 38
ロックマン ゼロ2 88

ゲームボーイカラー

ドラえもんのスタディボーイ～かんじよみかきマスター～ 157

GAME BOY ADVANCE
Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説
神々のトライフォース&4つの剣
3月14日発売
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
http://www.nintendo.co.jp/
©2002,2003 Nintendo
GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。
1人用
ひとりで冒険！
2〜4人用
みんなで探検！
2つの伝説が1本に。

Nintendo DREAM PRESENTS

ハガキを出さなきゃはじまらない！

読者プレゼント

今回はGBA－SPに続いて、品切れが予想されるゲームボーイプレーヤーをご用意。ちょっと早めになっている応募締め切りに注意して、ジャンジャン応募してね。

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2003年 4月18日
（当日消印有効）

当選発表

Nintendo DREAM Vol.90（5月21日発売）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体
1名

ソフトも充実してきたゲームキューブ。希望のカラーをハガキの余白に必ず書いて応募してね。

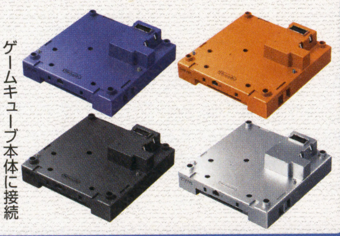
2 ゲームボーイアドバンスSP本体
1名

暗い場所でもゲームができるGBAの新型機種。希望のカラーを忘れず書いて応募してね。

ニンテンドードリーム

3 ゲームボーイプレーヤー
1名

ゲームキューブ本体に接続することで、TV画面でGBAやGBのソフトが遊べるようになる、待望の周辺機器。希望のカラーも書いて応募してね。

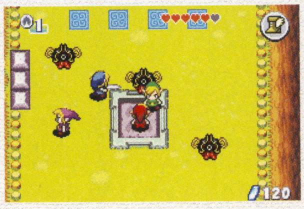


4 3月31日までに発売された好きなゲームキューブソフト1本
1名

3月31日までに発売されるゲームキューブ用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望するソフト名を明記して下さい）

5 3月31日までに発売された好きなGBアドバンスソフト1本
1名

3月31日までに発売されるGBアドバンス用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望するソフト名を明記して下さい）



ニンテンドードリーム

6 高橋兄弟サイン入り『黄金の太陽』ソフト（2作セット）
セット1名

本誌アンケートのGBプレーヤーで遊びたいソフトの2位に輝いた『黄金の太陽』。制作者の高橋宏之・秀五さんのサイン入りだ。

ナムコ

7 世取山宏秋さんサイン入り『ソウルキャリバーII』ポスター
1名

今号のインタビューに登場の、ゲームキューブ用対戦格闘アクション『ソウルキャリバーII』のプロデューサー、世取山宏秋さんのサインが入ったポスターを1名様にプレゼント。

フルハウス

8 マクドナルドオリジナルポケモンカードゲームADV
3名

83号のポケモン堂で紹介した、マクドナルドで期間限定で配布されたオリジナルのポケモンカード全5枚を専用のケースに入れて。

ニンテンドードリーム

9 ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
1名

コードのわずらわしさから解放してくれる、優れもののコントローラだ。

ナムコ

10 ゲームキューブソフト『ソウルキャリバーII』
3名

リンクも登場する、人気の3D対戦格闘アクションの最新作を3名様に。

カプコン

11 ゲームキューブソフト『P.N.03』
5名

主人公ヴァネッサを操作して敵を倒していく、シューティングアクションだ。

ぴっころ

12 『風のクロノア』デニムナップ
3名

85号の毎月新聞で紹介した縦42cm、横35cmのデニム地でできたナップザックだ。

※GBアドバンスSP本体は現在入手困難な状況が続いているため、当選者への賞品の発送には大変時間がかかることが予想されます。あらかじめご了承ください。

©2002,2003 Nintendo © 1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD.／The Legend of Zelda © 1986-2003 Nintendo／The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc.The Character © 2003 by Namco Limited. All rights reserved.Illustration: ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. © CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう!

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

学生は春休みに突入し、新学年、進学に向けてドキドキしているころでしょう。社会人は花見の季節突入。暖かくなってきて、外に出る機会も多くなるハズ。隔週でがんばるニンドリ編集部も花見…いや鼻への指入れ三昧でガマン。

その他 春の気配とともにGBAの季節到来

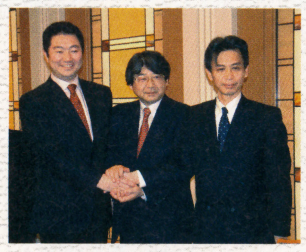
プロ野球の開幕に先駆けて発売されるコナミの野球ゲーム。春の訪れを告げるのはプロ野球開幕だけでなく、サッカーのJリーグも2003年のファーストシーズン開幕。ほかに花見、旅行など…まさに春の行楽シーズン到来。先日発売されたGBA-SPが春の行楽地のお供として活躍するシーンが見られそうだ。夜桜の下でGBA-SP。旅行へ向かう電車の中でGBA-SP。春うららかな木漏れ日の中で、の～んびりゲームしたいもんだよね。で、家に帰ったらGBプレーヤーでその続きをするなんて良いかも。うららかな陽気なのに、物騒なことが起きない(起きてない)ことを祈るばかりだけど…。

↑野球の開幕とほぼ同じくして、野球ゲームもぞくぞくと登場。まさに球春

↑いつでもどこでもバッチリ画面が見えるSP。外出のお供にピッタリ

その他 『FF』と『DQ』が1つのメーカーに集約

昨年11月26日の衝撃の発表から、はや4ヶ月。途中でひと波乱あったけど、当初の予定通りにスクウェアとエニックスの合併が4月1日に行われることになった。『FF』のスクウェアと『DQ』のエニックス。2大RPGを1つのメーカーが抱えることになったわけだけど、任天堂誌のニンドリとして気になるのは、合併後のスクウェア・エニックスの動向。昨年、スクウェアは任天堂陣営に復帰したばかりだが、この合併がその路線にどう影響を与えるのかは未知数。『DQ』『FF』にかかわらず、今後も任天堂ハードに素晴らしいゲームを提供してくれることを祈るばかりだ。



↑スクウェアとエニックスのトップががっちりと握手した11月26日の記者発表の模様

↑エニックスとしての最後の作品『キャラバンハート』。今後の『DQ』は?

月間カレンダー 2003年3月～4月

3月

20	(木)	先勝	■THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球
			■スター・ウォーズ クローン戦争 ■ヒカルの碁3
			■シスタープリンセス～RePure～
			■SIMPLE 2960 ともだちシリーズ vol.1 THE テーブルコレクション～麻雀・将棋・花札・リバーシ～
			■SIMPLE 2960 ともだちシリーズ vol.2 ブロックくずし ■遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神～
			■激闘伝説NOAH～ドリームマネージメント～
			■ゲットバッカーズ奪還屋 メトロポリス奪還作戦!
			Nintendo DREAM Vol.87発売
21	(金)	友引	春分の日
			■バットマン ダークトゥモロー
			■メイド イン ワリオ
			●ニンテンドーゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
			●GC用デジタルコントローラ
22	(土)	先負	●同人誌即売イベント"210道"(大阪府岸和田市)
23	(日)	仏滅	世界気象デー
24	(月)	大安	星のカービィ64(N64)発売(2000年)
25	(火)	赤口	樋口一葉誕生(1872年)
26	(水)	先勝	●アニメ『星のカービィ 2ndシリーズ』vol.1(DVD)発売
27	(木)	友引	■P.N.03 ■ウォーリアーブレイド ラスタンVSバーバリアン編
			■ソウルキャリバーII ●ソウルキャリバーII スティック/キューブ
28	(金)	先負	■シャーマンキング ソウルファイト
			■真・女神転生 ■ダンシングソード～閃光～
			■パズル&探偵コレクション ■バトルネットワーク ロックマンエグゼBLACK
			■From TV animation ONE PIECE めざせ!キングオブベリー
29	(土)	仏滅	■ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
30	(日)	大安	ゴッホ誕生(1853年)
31	(月)	赤口	復活祭(イースター)

4月

1	(火)	先勝	●スクウェア・エニックス始動
2	(水)	先負	アンデルセン誕生(1805年)
3	(木)	仏滅	シーサーの日
4	(金)	大安	沖縄県誕生の日
5	(土)	赤口	●GameJam Storm開催(有明TFTホール)(6日まで)
			Nintendo DREAM vol.88発売
6	(日)	先勝	ワシントン、アメリカ初代大統領選挙に当選(1789年)
7	(月)	友引	世界保健機構(WHO)設立(1948年)
8	(火)	先負	細川首相退陣を表明(1994年)
9	(水)	仏滅	サッカー(FC)発売(1985年)
10	(木)	大安	■ドカポンDX―わたる世界はオニだらけ―
11	(金)	赤口	■NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦!―
12	(土)	先勝	世界初の有人宇宙衛星船ボストーク1号打ち上げ(1961年)
13	(日)	友引	クイックス(GB)発売(1990年)
14	(月)	先負	どうぶつの森(N64)発売(2001年)
15	(火)	仏滅	京王電気軌道・笹塚～調布間開業(1913年)
16	(水)	大安	チャップリン誕生(1889年)
17	(木)	赤口	■遊戯王デュエルモンスターズ インターナショナル ワールドワイドエディション
18	(金)	先勝	■エンジェル★コレクション めざせ!学園のファッションリーダー
			■牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ■ゾイドサーガII
			■メダロット弐CORE カブト(クワガタ)バージョン
19	(土)	友引	伊能忠敬、蝦夷地への測定へ出発(1800年)
20	(日)	先負	斎藤道三、長良川の戦いで戦死(1556年)
21	(月)	仏滅	Nintendo DREAM vol.89発売

■ニンテンドーゲームキューブ ■GBアドバンス ■GBカラー ●ハード・周辺機器 ●イベントなど

はみだしHEADLINE●4月発売予定の『ドラえもん～』(GBC)。昨年10月の『ドラえもんのクイズボーイ2』以来、半年ぶりのGBCソフトだ。ニンドリの発売スケジュールではあと3本予定されているが、これが最後となる?

©2003 NTV©2003 Konami Computer Entertainment Osaka (社)日本野球機構公認 NPB BISプロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球場+札幌ドーム公認
©アーマープロジェクト/バードスタジオ/エニックス2003

GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 2月24日～3月9日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	→1	52,931 / 373,589	GBA	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス ●スクウェア ●SLG ●2月14日 ●5,800円
2	初	52,377 / 52,377	GC	メトロイドプライム ●任天堂 ●ACT ●2月28日 ●6,800円
3	→3	39,719 / 1,900,146	GBA	ポケットモンスター サファイア ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
4	↑5	35,410 / 1,879,043	GBA	ポケットモンスター ルビー ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
5	↓2	26,138 / 100,317	GBA	メトロイドフュージョン ●任天堂 ●ACT ●2月14日 ●4,800円
6	初	24,374 / 24,374	GC	ロックマン エグゼ トランスミッション ●カプコン ●ACT ●3月6日 ●5,800円
7	↓6	16,597 / 52,867	GBA	テニスの王子様2003 COOLBLUE ●コナミ ●SPT ●2月20日 ●4,800円
8	↑10	14,044 / 457,534	GBA	ロックマン エグゼ3 ●カプコン ●RPG ●2002年12月6日 ●4,800円
9	↑圏外	13,342 / 50,810	GBA	わがまま☆フェアリー ミルモでポン！～黄金マラカスの伝説～ ●コナミ ●ADV ●2002年12月19日 ●4,800円
10	↓4	13,087 / 61,831	GBA	テニスの王子様2003 PASSIONRED ●コナミ ●SPT ●2月20日 ●4,800円
11	↓8	12,683 / 148,080	GBA	パワプロクンポケット5 ●コナミ ●SLG ●1月23日 ●4,800円
12	初	11,791 / 11,791	GBA	テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～ ●ナムコ ●SLG ●3月7日 ●4,800円
13	↓7	11,708 / 80,468	GC	ニンテンドーパズルコレクション ●任天堂 ●PZL ●2月7日 ●5,800円
14	↓9	10,465 / 663,594	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT 2002年10月25日 ●4,800円
15	↓11	8,014 / 419,856	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT 2002年9月20日 ●4,800円
16	↓15	7,496 / 374,623	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●2002年9月6日 ●4,800円
17	初	7,025 / 7,025	GBA	ホイッスル！～第37回東京都中学校総合体育サッカー大会～ ●コナミ ●SPT ●2月27日 ●4,800円
18	↓14	6,165 / 763,029	GC	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂 RPG ●2002年12月13日 ●6,800円
19	↓13	5,999 / 155,773	GBA	ソニック アドバンス2 ●セガ ●ACT ●2002年12月19日 ●5,800円
20	↓12	5,530 / 825,426	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●ETC ●2002年11月8日 ●6,800円

『FFT-A』2号連続のトップ 『プライム』は2週で5万2千本

僅差でトップに立ったのは『FFT-A』。2号連続の首位で累計も37万本突破。ハーフミリオンが見えてきた。惜しくも2位の『メトロイドプライム』は2週累計で5万2千本。シリーズの売り上げ実績を考えるとまずまずの出足か。6位の『エグゼ』GC版は、人気シリーズの割には出足が鈍い印象。シリーズの売り上げ傾向からして、じわじわと売り上げを伸ばしていきそうだ。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.86より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル/データ
1	→1	908	GC	どうぶつの森2(仮) ●任天堂 ●ETC ●発売日未定 ●価格未定
2	↑4	623	GC	カービィのエアライド(仮) ●任天堂 ●ACT ●今夏 ●価格未定
3	↑11	582	GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●5月未定 ●価格未定
4	↓3	532	GC	ソウルキャリバーII ●ナムコ ●ACT ●3月27日 ●6,800円
5	↑10	481	GC	ピクミン2(仮) ●任天堂 ●SLG ●発売日未定 ●価格未定
6	↑5	428	GC	マリオカートGC(仮) ●任天堂 ●RCG ●発売日未定 ●価格未定
7	↓6	394	GC	ファイナルファンタジー・クリスタル・クロニクル ●スクウェア ●RPG ●7月18日 ●価格未定
8	→8	350	GBA	メイド イン ワリオ ●任天堂 ●ETC ●3月21日 ●4,800円
9	↓7	311	GC	スターフォックス(仮) ●任天堂 ●STG ●発売日未定 ●価格未定
10	↓9	267	GBA	ファイアーエムブレム 烈火の剣 ●任天堂 ●SLG ●4月25日 ●4,800円
11	↑13	232	GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●来冬 ●価格未定
12	↑14	211	GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●2003年未定 ●価格未定
13	↑18	208	GC	ビューティフル・ジョー ●カプコン ●ACT ●今春 ●価格未定
14	↑15	195	GC	バイオハザード4 ●カプコン ●ADV ●発売日未定 ●価格未定
15	↑圏外	178	GC	P.N.03 ●カプコン ●ACT ●3月27日 ●5800円
16	↑圏外	165	GC	ギフトピア ●任天堂 ●RPG ●4月25日 ●5800円
17	↑圏外	159	GC	ワリオワールドGC(仮) ●任天堂 ●RPG ●今夏 ●価格未定
18	↑圏外	148	GC	マリオゴルフGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●今夏 ●価格未定
19	↑圏外	136	GC	テイルズシリーズ(仮) ●ナムコ ●RPG ●7月未定 ●価格未定
20	→20	121	GBA	ロックマンゼロ2 ●カプコン ●ACT ●発売日未定 ●4,800円

AOUエキスポ発表の効果か？『F-ZERO GC』急上昇

『どうぶつの森2(仮)』が3号連続のトップ。これを脅かす注目のタイトルが早く現れて欲しいよね。3位の『F-ZERO GC(仮)』が11位から一気に3位に上昇。前号のAOUエキスポ特集で『F-ZERO AC(仮)』の筐体にみんなが期待したのであろう。AC版ともども『F-ZERO』からは目が離せなくなりそう。2位と5位の2作品は、前号で画面を初公開。初出し画面でますます期待度が上昇したようだ。

はみだしRANKING●売り上げランキングで赤丸急上昇なのが9位の『ミルモでポン！』。昨年末の発売以来、品切れ状態が続き、今回の集計期間内に行われた再販と同時にいきなり1万3千本。この勢いがどこまで続く？

Original Ranking あなたはGBプレーヤーを買いますか？

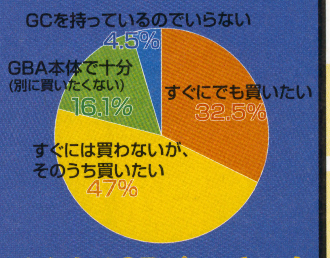
ついに発売を迎えた「GBプレーヤー」。GC、GBAの所有率が高めのニンドリ読者のGBプレーヤーに対する購入意欲調査をしてみたぞ。集計の結果は右の円グラフの通り。

時期を関係なく「買いたい」と思っている人は全体の80%に及ぶことが分かった。GC、GBAの所有率が比較的高めのニンドリ読者は、GBプレーヤーでゲームの楽しみ方が増えることを良く分かっているようだ。買う時期についても「すぐに」が全体の3分の1という高い数字に！

だが、3月13日時点でGBプレーヤーはGBA－SPと同様に品薄が予測されている。いますぐ欲しいと思っている人に、きちんと商品が行き渡るかどうかは不明。品薄になってもすぐに解消できる生産体制を整えて欲しいものだ。

次のページからGBプレーヤーの特集を敢行。GBプレーヤーのすべてに迫る！

↑GBプレーヤーと同時発売『メイド イン ワリオ』。ある意味歴史に名を残す名作(断言！)。GBプレーヤーとの同時購入を考えてはいかが？



あなたはGBプレーヤーを買いますか？
vol.85「マッスルアンケート」より 1000通を集計

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

1500本以上のGB・GBAソフトがGCで楽しめる GBプレーヤーで遊びたい！

任天堂ゲームファン待望の周辺機器GBプレーヤーがついに発売。GCに接続すれば、ほぼすべてのGBソフトをTV画面で遊べちゃう夢の周辺機器の魅力を紹介。これからは外でも家でもじっくりGBソフトを楽しもう！！

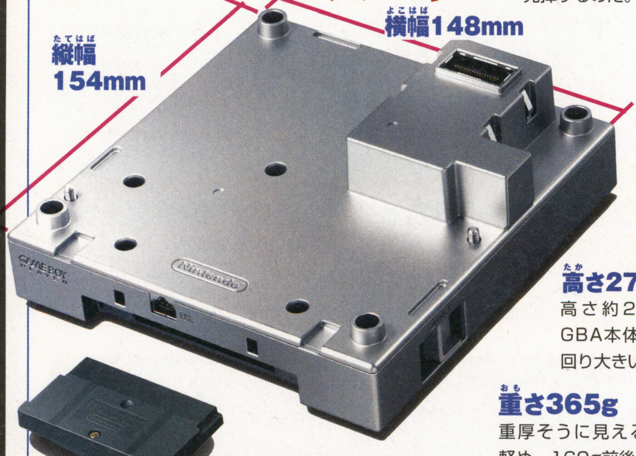
GC本体と同色の4色同時発売

シルバー　バイオレット　ブラック　オレンジ

2003年3月21日発売　5000円(税別)

ゲームボーイプレーヤー

GCに接続することで、その能力を発揮するのだ。



横幅148mm

縦幅154mm

高さ27mm
高さ約25㎜のGBA本体より一回り大きいぞ

重さ365g
重厚そうに見えるけど、軽め。160g前後のGBA本体の2倍以上の重さだ

GBプレーヤーをGCに認識させるスタートアップディスク

GBプレーヤー同梱の光ディスク。GBプレーヤー単体ではGBAをプレイできない。まずこの光ディスクを認識させるのだ

※写真は製品版と異なります

カンタン GBプレーヤーの接続方法

STEP1 GCのハイスピードポートを開ける

GC本体裏にある「HI SPEED PORT」と書いてある電池フタのようなもの。じつはここがGBプレーヤーをつなげる場所。GBプレーヤーを接続するときには、まず、このフタを開けることから始める。

←フックに指を引っ掛けて、手前に引くだけ。カンタン！

STEP2 ハイスピードポートにGBプレーヤーを接続

GBプレーヤーのハイスピードコネクタ(出っ張ってる部分)をハイスピードポートにきっちりはめ込む。そして、GBプレーヤーの底面にある固定ネジ2本をきっちりとしめればOK。

↑向きを考えてゆっくりと差し込もう

↓手持ちの硬貨(お金)で右回りに回せ

STEP3 カートリッジを入れ、スタートアップディスクを起動

GBプレーヤーをGCに接続したら、平らな場所に置く。そして、GBAカートリッジをGBプレーヤーのカートリッジコネクタに差し込む。そしてスタートアップディスクをGCにセットして電源を入れれば、GCでGBソフトがプレイできるのだ。

↑カートリッジを裏向きに差し込むのだ。GBAカートリッジは、奥まで入れるとすっぽりとカートリッジが隠れるぞ

↑GCソフトを入れる感覚でセット。ディスクを閉めて電源ON！

©2003 Nintendo

ほぼすべてのGBソフトに対応 通信ケーブルなどの外部接続もOK

GBプレーヤーの特徴として一番大きいのは、何と言ってもGBAだけでなく、すべてのGBソフトに対応していること。GBは1989年に発売されてから、たくさんのソフト資産(GBAと合わせると、およそ1500本！)があるが、それがすべて遊べるのだ。また、GB、GBAの周辺機器のほとんどが使用できる。つまり、GB、GBAに関する、ほぼすべてのことができちゃうのだ。

↑最新のGBAソフトはもちろん遊べます

↑GBカラーが遊べるのも初だったりするのだ

GBカラーだけでなくモノクロGBも！

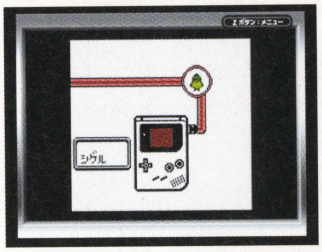
↑GB登場時の名作『スーパーマリオランド』

↑全バージョンの『ポケモン』がプレイ可能！

GBA専用通信ケーブルでGBAと通信可能

GBA(GB)の周辺機器のほとんどが使用できるGBプレーヤー。例えば、GBA専用通信ケーブルをGBプレーヤーの拡張端子に差し込めば、GBAソフト同士の通信が可能になるのだ。この拡張端子はほかの周辺機器にも対応しているのだ(P12参照)。またGB(GBC)同士ならばGB用の通信ケーブルを使えば、GBA同様に通信が可能になるぞ。

→この拡張端子を使えばGBA本体との通信が可能になる



GB(GBC)ソフト同士はGB用通信ケーブルで

←GBA本体と同様に、GB(GBC)ソフトはGB用の通信ケーブルで通信できるのだ。『金・銀』までの『ポケモン』はこのタイプ

GC－GBAケーブルでGBA本体をコントローラに

GCのコントローラを挿すところに、GC－GBAケーブルをさしこみ、GBA本体をつなぐと、GBA本体がコントローラ代わりになるのだ。GBAソフトをプレイするにはやっぱりGBA本体がいい…という人にオススメ。ただし、GBA本体をコントローラとして使用するには、GBA本体の電源も入れなくてはならない。その点がちょっとネックになるかも。

↑分かりづらいけど、GBA本体で操作してます

Zボタンで現れるメニュー画面でお好みの環境設定ができる!!

GBプレーヤーは、Zボタンで現れる「メニュー」が用意されている。プレイ環境を整えることを中心とした6つの項目でプレイヤーの好みに応じたプレイ環境を作ることができるのだ。フレームを変えたり、画面の大きさを自分の家のテレビに合わせたりして、GBプレーヤーをより自分の環境に合うように調整しよう。

↑Zボタンでいつでもどこでも現れるメニュー

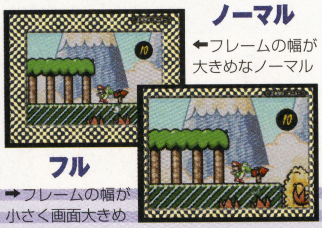
20種を選択 フレーム

TV画面と、GB、GBAの画面は比率が異なる。よって画面の上下左右にスキマができるが、それを20種類のフレームを選んで変化できるのだ。

←↑GCタイプのフレームも。左のように、バリエーション豊かなフレームがそろっているぞ

画面の大きさ変更 サイズ

画面のサイズを2種類から調整できる。「ノーマル」はGBAソフトでも上下左右に大きくスキマができるが「フル」は左右ギリギリの迫力ある画面だ。

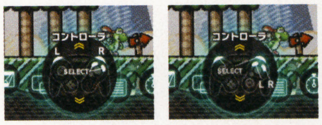


←フレームの幅が大きめなノーマル

➡フレームの幅が小さく画面大きめ

L.R.セレクトの位置設定 コントローラ

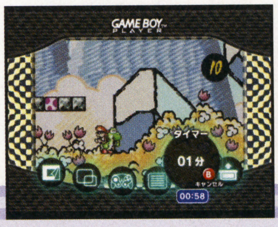
GCのコントローラにはないセレクトボタンとL、Rボタンの位置を2種類から設定できる。ボタンの使用頻度によって使い分けるといいだろう。



↑左はスタンダードタイプか。右はCスティックが十字キーに対応。右側だけでプレイ可能

音と文字でお知らせ タイマー

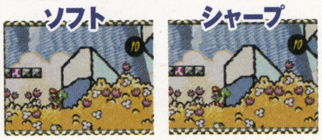
1～60分のなかから設定する時間を選択し、Aボタンを押すとタイマーが開始。設定した時間に達すると、音と文字でお知らせしてくれる。ゲームプレイの時間を決めたい人にピッタリ。



←上が設定時間。下がお知らせするまでの残り時間だ

画面調整 がめん

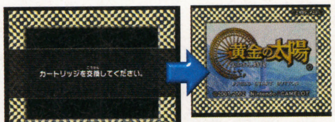
画質を3種類から選んで調整できる。もともとGB、GBA用に色を調整して作られてるので、TV画面に映し出すと、画質がゲームによってさまざま。



↑左側が「シャープ」で右側が「ソフト」。この中間が「ノーマル」だ。見た目はあんまり変化なし

交換したいときに カートリッジ交換

カートリッジを交換できる状態にする。確認のウィンドウで「はい」を選択すると、いつでもカートリッジを交換できるぞ。GCの電源を切る(リセットする)よりも素早く安全に交換できるのでオススメなのだ。



↑この画面のときにカートリッジを取り出そう

↑別のカートリッジを差し込むと、すぐに起動する

©2003 Nintendo ©2001 Nintendo ©1989 Nintendo ©1995,1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ©1983-2002 Nintendo ©2001,2002 Nintendo/CAMELOT

こんなゲームを大画面でじっくりと遊びたかった!!
ニンドリ読者がGBプレーヤーでプレイしたいゲーム

GBプレーヤーで遊びたいゲーム	ポイント
1 ポケットモンスター　ルビー・サファイア	216
2 黄金の太陽シリーズ(開かれし封印、失われし時代)	112
3 ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣	109
4 メトロイドフュージョン	92
5 ファイナルファンタジー　タクティクスアドバンス	78
6 ファイアーエムブレムシリーズ(封印の剣、烈火の剣)	69
7 マリオカートアドバンス	52
8 星のカービィ　夢の泉の物語デラックス	50
9 逆転裁判シリーズ(1、2)	41
10 メイド イン ワリオ	29

※ニンドリvol.85「マッスルアンケート」より「GBプレーヤーで遊んだ方が面白いゲーム」を1000通集計

みんなはどのソフトをGBプレーヤーでプレイしたいと思っているのだろうか。アンケートで集計してみた結果、『ポケモン』が1位に。2位以下も大画面でのプレイにぴったりな顔ぶれに！

1位 ポケットモンスター ルビー・サファイア

➡ダントツ1位。家でじっくり腰をすえてポケモン育成できそうだね。新要素「ポケモンコンテスト」もより楽しめそう

3位 ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

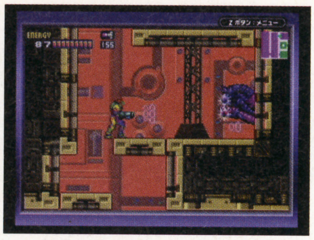
➡4人プレイが楽しい『4つの剣』のプレイ状況を、1つの画面で見れるのがうれしいという意見多数。確かに、『4つの剣』に向きかも

9位 逆転裁判シリーズ(1、2)

「異議あり!!」を大画面で!!

⬅TVモニターの大画面は、裁判所で展開される成歩堂と検事との激しいやり取りに臨場感を与えること確実。大迫力の「異議あり！」を！

4位 メトロイドフュージョン

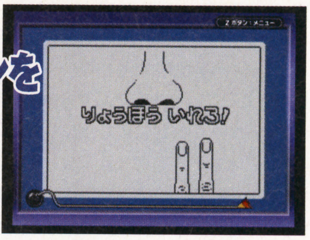


⬅ハードアクションはやっぱり大画面でプレイしたほうがいいよね

10位 メイド イン ワリオ

♪友達と瞬間アクションを楽しんじゃおう!!♪

➡「個性的な瞬間ゲーをTVモニターに映し出してみんなで楽しみたい」という意見あり。ひと目で爆笑必至のミニゲームが盛りだくさん



ニンドリ編集部のメンバーが選ぶ GBプレーヤーで遊びたいゲーム

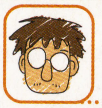
みんなの意見は上の通り。一足早くGBプレーヤーに触れることができたニンドリ編集部のメンバーは、GBプレーヤーでどのゲームを遊びたいと思っているのだろうか。GBプレーヤーに触れた3人に聞いてみた。

マッスル・イガリン
ダービースタリオンアドバンス

⬅自分の所有馬を判別できる勝負服が見やすいのが良い。SLGはやっぱり大画面でのんびりが定番だよな

トランセル種市
ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

⬅ただいまSPでプレイ中。『ドラクエ』シリーズの最高傑作を、GBPでじっくりプレイしてみようかなと思ってます



本ちゃん
ポップンミュージックGB

⬅ただいま『ポップン』にハマリ中。で、GBの『ポップン』3作もさっそくプレイ。TVのほうが見やすくていいね！

© 2002 Pokemon　1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2002,2003 Nintendo ©2002,2003 Nintendo ©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.
©2003 Nintendo ©2002 ENTERBRAIN,INC.©2002 ParityBit ©アーマープロジェクト／バードスタジオ／エニックス 2000 ©1998 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

『マリオゴルフ』『テニス』のGC版も開発中!!

GBプレーヤーで遊びたいゲーム第2位『黄金の太陽』を開発した

キャメロット高橋ブラザーズ緊急インタビュー

前ページのGBプレーヤーで遊びたいゲーム第2位に選ばれた『黄金の太陽』。この作品を開発したキャメロットの高橋兄弟に『黄金の太陽』とGBプレーヤーの話題を中心に緊急インタビュー！

謎解きが多いので大画面のGBP向き

──『黄金の太陽』シリーズが読者が選ぶGBプレーヤー(以下GBP)で遊びたいゲームの2位に選ばれました！

宏之・秀五　ありがとうございます。

宏之　『黄金の太陽』って、謎解きが多いゲームですよね。個人的にやるんだったらGBPがいいですね。謎解きがいっぱいでもわかるように仕込まれてるので、大きな画面でやるのに向いてますし。GBA-SP(SP)で見やすくはなったと思いますが、まだそれでも見逃す可能性もあります。(GBPの)大きな画面で割と抵抗なく見られる環境になるってことは好ましいですよね。

⬆画面のどこかに謎解きのヒントが隠されていることが多い。まさに大画面向きのゲーム！

前編が全世界で累計130万本突破

──海外版は絶好調みたいですね。

キャメロット広報　宇野さん(以下、宇野)　前編ですが、昨年9月末の時点で全世界で130万本を突破しました。年末も引き続き好調だったようです！

──すごい！

秀五　アメリカ版の前編、Xboxの発売日といっしょだったんですよね。で、GCがその1週間後で。普通だったら埋もれちゃいますよね(笑)。実を言えば、海外版の後編も昨年末には出せたのですが、まだそのときには海外版の前編のほうが週間ベースで数万本売れていたので…。

宏之　そうそう、アメリカでは4月14日に『～失われし時代(後編)』が発売されるんですよ。

──海外版の後編ってまだ出てなかったんですか？

秀五　『～開かれし封印』(前編)が一昨年の年末ですよね。海外ではずっと売れ続けてるので戦略的に今年の4月に遅らせることになったんです。

──アメリカのGBAソフトのキラーコンテンツになりましたね。

秀五　海外版SPのパッケージに『黄金の太陽』が載るくらいですからね。『メトロイドフュージョン』といっしょに。せっかくだからゴールドのSPでも作って欲しかったなぁ(笑)。

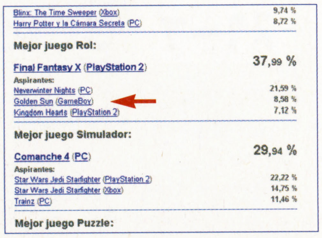
──アメリカのマーケットの救世主と言えるかも…。

宏之　RPGということで、手を抜いたようなソフトを出したくなかったんです。GBAはSFCよりも素晴らしいハードですし。RPGへの期待を持って買ったユーザーを失望させないように、みなさんの期待に応え得るソフトを作ろう…ということで作ったのが『黄金の太陽』なんです。で、海外でそれが花開いたと(笑)。物語、システムが評価されたってのはうれしいですよね。真のエンターテイメントとして評価されたってことになりますしね。

──海外で評判もいいことですし、『黄金の太陽3』を出すってのは？

宏之　予定はないですね(笑)。

秀五　なぜかGCで『黄金の太陽』が出るっていうウワサがあるんですよね。おっかしいなぁ(笑)。



Blinx: The Time Sweeper (Xbox)	9,74 %
Harry Potter y la Cámara Secreta (PC)	8,72 %
Mejor juego Rol:	
Final Fantasy X (PlayStation 2)	37,99 %
Aspirantes:	
Neverwinter Nights (PC)	21,59 %
Golden Sun (GameBoy)	8,58 %
Kingdom Hearts (PlayStation 2)	7,12 %
Mejor juego Simulador:	
Comanche 4 (PC)	29,94 %
Aspirantes:	
Star Wars Jedi Starfighter (PlayStation 2)	22,22 %
Star Wars Jedi Starfighter (Xbox)	14,75 %
Trainz (PC)	11,46 %
Mejor juego Puzzle:	

⬆『～開かれし封印』はスペインの2002年ゲームアワードで「最優秀ゲームボーイ」賞に輝いた。全ハード(PCも含む)のRPG部門でも数ある強豪ソフトのなかで3位。海外でも評価高し

(株)キャメロット
代表取締役社長
高橋宏之さん

『黄金の太陽』『マリオゴルフ64』をはじめ、数々の名作を制作。「いまのところ仕事が一段落して次の企画に入ろうとしているところ」で「もちろん、任天堂ハード向けに考えてます(笑)」とのこと。次の作品にも期待しましょう！

(株)キャメロット
代表取締役副社長
高橋秀五さん

兄との強力タッグで次々と名作を生み出す。現在プレイ中のゲームは『メトロイドフュージョン』。「自分にしか解けないと思わせてくれるところが好き」らしい。「ボクにも『メトロイド』を作らせて欲しいなぁ」と思わず一言。

これからはGBAも安易な気持ちで作れない

──GBPが出ることで今後のGBAソフトはどうなりますか？

宏之　GBAだからこの位でいいだろうってのが通用しなくなると思いますね。手抜きをしたらわかっちゃいますもんね(笑)。うちは一切妥協してません！

秀五　GBAって発色が特殊じゃないですか。発色が特殊なのにモニターで書いてあるものをそのまま液晶で表示しているのって多いですよね。

宏之　画面の見え方はGBA、SP、GBPの3種類ってカンジになるでしょうね。

──これからは家庭用ゲーム機向けとしてもGBAソフトが作られることもあるんじゃないでしょうか？

宏之　そうなると、GBAソフトの価値が広がるんじゃないかと思ってます。屋内でも屋外でもできますしね。

秀五　最初にGBAを見たとき、「TV出力できるようにして欲しい」って(任天堂に)言ったことがあるんです。それが別の形であるけれどもGBPで叶ってうれしいですね。

『マリオゴルフ』GC版は触った人たちに好評！

──GCなどの据え置きハード用ソフトの開発に尽力を注ぐメーカーが多いなか、携帯ゲーム機のGBAでこれほどまでに作りこんでるってすごいですよね。

秀五　「GBAだからしょうがない」って言ったらそれで終わりなわけで。現在開発中の『マリオゴルフ』も「(GC版をやった人にも)GBA版は面白い！」って言われるために、会議を開いてプロトタイプを見ながら、「あーでもない、こーでもない」って試行錯誤しているところなんですよね。

──『マリオゴルフGC』といえば会議室の壁の向こうで動いているわけですよね(笑)。

宏之　触った方たちの評判はかなり良いみたいですよ！

──『マリオゴルフGC』は今年のE3にもちろん出展されるんですよね？

宇野　そうなると思います。

──では、E3でプレイできることを楽しみにしてます！

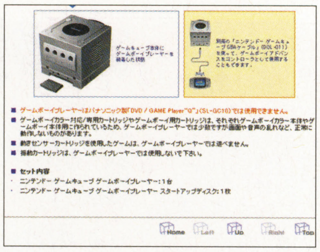
©2001,2002 Nintendo/CAMELOT

みんなの疑問、質問をニンドリが確かめてみました！

GBプレーヤーなんでもQ&A

ここまでにGBプレーヤーの基本性能はお分かりいただけたと思う。しかし、GBプレーヤーに対する疑問はまだまだ存在する！

みんなのハガキで多かったGBプレーヤーに関する質問、疑問をニンドリ編集部が先取りでチェックしてみたぞ。



←任天堂のHPには様々な注意書きがある。この内容についてもチェック

Q 昔のGBソフト(ゲームボーイ用ソフト)はどんな風に表示されるの？

A 基本的にGBA本体でプレイするときといっしょ

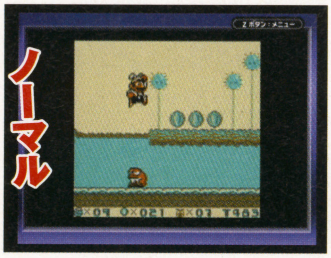
基本的な性能はほぼGBA本体と同じGBプレーヤー。GBA本体ではGB、GBCをプレイできたが、GBプレーヤーでも同様にプレイできる。GBカラーに対応しているソフトは32000色中56色が表示される。スーパーゲームボーイが発売された直後に対応ソフトが増えた「13色対応」ならば13色表示される。それ以外のゲームは13色中4色を自分の手で変更できるのだ。

スーパーゲームボーイ『ポケットモンスター 赤』

←『ポケモン 赤』はスーパーゲームボーイでは独自の壁紙が表示される。ただし13色対応ではないので疑似カラーなのだ

GBプレーヤー『ポケットモンスター 赤』

➡GBプレーヤーを通してプレイしてみた。壁紙が表示されないことと、カラー表示で主人公たちの服、髪の色が異なることが分かる



ノーマル

サイズ変更も可能

←GBA以外(GB、GBカラー対応)のソフトは、GBA本体と同様に、L、Rで画面のサイズ変更が可能。これはサイズ変更前の画面だ

ワイド

横に画面が伸びる!!

➡サイズ変更後の画面。一見、違和感を覚えるかもしれないが、プレイしているうちにこっちのほうが見やすく感じることも。要は「慣れ」か

Q 『GBプレーヤー』ではGBの周辺機器はどこまで使える？

A ほとんどの周辺機器が問題なく使えるようだ

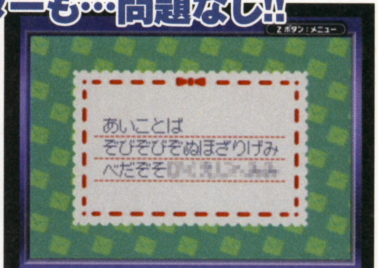
GB、GBC、GBA用に発売された周辺機器の数々。そのほとんどが、GBプレーヤーの拡張端子につなぐことで問題なく使用できるようだ。ただし、もともとGB、GBC、GBA用に作られた周辺機器なので、その形状がGBプレーヤーとは整合せずに、使用するのにちょっとした工夫が必要になることも。ここではGB、GBAを代表する2つの周辺機器の使用実験を試みたぞ。

ポケットカメラで撮影

横向きのカメラでマッスルをキャッチ

↑➡ポケットカメラは、GC本体を持ち上げないと、まともに撮ることができない。横向きにすれば監視カメラ(?)代わりに

カードeリーダーも…問題なし!!



↑➡カードeリーダーは、リード部分がもともと上を向いているので、GBプレーヤーでも問題なく使用できるのだ

➡サオヘン所有の海外版『どうぶつの森』カードeを通してみたが

←当然ながらエラー。海外版のカードeは使用不可能なのだ

スクープ GCとSFCがつながる!!

GCに、GB用の拡張コネクタが付いているGBプレーヤーを装着すると、なんと、スーパーゲームボーイ2を挿したSFCと「GB用通信ケーブル」でつなげることができるのだ。GCとSFCで『ポケモン』交換できちゃう。何とも味わい深い。

←世紀の一発ネタ。任天堂ファンなら試してみたくなるハズだ

 ©1995 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.©1992 Nintendo

Q GB(GBA)ならではの特殊カートリッジはプレイできる？

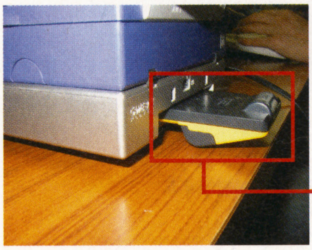
A 一応プレイできるけど、やめておいたほうが良いかも

GBプレーヤーの説明書、任天堂の公式HP上で「プレイできない」もしくは「迷惑になるのでおやめください」とされている特殊カートリッジ。確かに、据え置きハードで振動カートリッジを使うとGCの故障の原因になりそう。ニンドリが無謀にも(？)チャレンジしてみたぞ。ここで紹介する内容はGC本体、GBA本体などに悪影響を及ぼす可能性があるのでマネしないこと！

振動カートリッジの場合　サンプル：ポケモンピンボール

気前良く「ブルブル」震える振動カートリッジ。そのカートリッジの形からしてNG。GCが水平に置けません。テーブルに「ブルブル」音が伝わるので静かな部屋では注意が必要。

↑ビリリダマに当たるたびにブルブルいいます



↑カートリッジの出っ張りでGCが浮いてます

カートリッジの形状が…×

動きセンサー付カートリッジの場合　サンプル：ハッピィパネッチュ

GBA本体の傾き加減で、ゲーム中に反応が起こる動きセンサー付きカートリッジ。GBプレーヤーではGC本体ごと動かさなければならず、大変キケン。GC本体が故障のなどの大ピンチに陥ること必至なので、良い子は絶対マネしちゃダメ!!

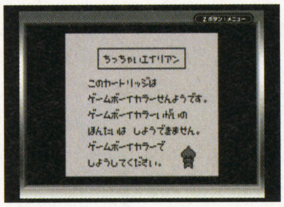
←GBA本体を傾け、同じパネッチュをつなげて消していく

GCを使った怪しげな遊び方

←一心不乱にGCを振り回す。その度にGC本体の寿命が…

赤外線対応カートリッジの場合　サンプル：ちっちゃいエイリアン

赤外線対応の『ちっちゃいエイリアン』。赤外線をフル活用してエイリアンを集めていくゲームだけに、GBプレーヤーでプレイできる可能性は少ないと思われたが…当然のようにプレイできませんでした。



←カートリッジを入れるとこのメッセージが表示される

Q GBプレーヤーが「Q」に対応してないってホント？

A ホント。今後、「Q」対応のGBPが出る可能性は低い？

GCのソフトが楽しめるDVD再生プレイヤー「Q」。ニンドリ読者的には「GCのソフトを楽しむついでにDVDも楽しめたらいいだろうなぁ」という感覚で購入しただろう「Q」だが…。

残念ながらは、「Q」はGBプレーヤーに対応していないのだ。この件に関して発売元の松下電器に電話取材したところ「Qは基本的にDVDプレーヤーで『当時の任天堂さんの製品がプレイできる』というのがコンセプト」とのこと。GBプレーヤーに対応した新型Q、もしくは「Q専用GBプレーヤー」の可能性は「市場の動向を見て検討中」とのこと。「Q」ユーザーの要望しだいという一面もあるようだ。

パナソニック製 DVD／Game Player Q

←GC互換プレーヤーとして脚光を浴びた「Q」。DVDや音楽CDなどが楽しめるマルチプレーヤーとして愛用している人も多いはず。まさか、足の部分がネックになるとは…

足の部分がネックになっているようだ…

この画像では見えないが、「Q」の底面には4本の足がついている。GBプレーヤーは(底面に足がない)任天堂のGC本体にぴったり合うように作られている。「Q」の4本の足はGBプレーヤーを接続させるための障害になってしまうのだ。

GBプレーヤーの操作にピッタリ「デジタルコントローラ」

9ページで紹介したGBA本体をコントローラ代わりにする方法が、GB(GBA)のゲームをプレイするのに向いているが、電池の消費を考えると、もったいない気もする…。そんな人はHORIから発売されるデジタルコントローラがオススメ。アナログスティックを排除し、SFCのコントローラに似た大きさのコントローラは、GB（GBA)ゲームプレイ向きだ。発売日はGBプレーヤーと同じ3月21日。品薄がウワサされるGBプレーヤー同様、確実にゲットしておきたい一品だ。

持ち易くて軽い!!

↑手とコントローラの大きさを見比べて欲しい。そのコンパクトさが分かるはず。小さい子にもオススメ

スペック

発売元	HORI
発売日	3月21日 (GBP)と同時発売
価格	1500円
寸法	横145mm 縦65mm 高さ35mm

※振動機能なし
アナログ入力をするGCゲームはプレイ不可能

©2002 Nintendo

Nintendo DREAM Monthly½ News
毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング

このバスを追いかけて伊丹まで行き、バス会社の方にお願いして写真を撮らせてもらいました。（大阪府／杉田竜一さん）

TOP NEWS

GCとGBAは海外でもガンバってるんです!!
「メトロイドプライム」最優秀賞受賞、「どうぶつの森＋」にも高い評価が!

アメリカではこの時期、映画のアカデミー賞が発表されるが、ゲーム業界でも様々な賞が発表される。その中で最も権威ある2つの賞が、Interactive Achievement AwardsとGame Developer's Choice Awards。今年も任天堂のタイトルが数々の栄冠に輝いたぞ。詳しい受賞は右表の通り。注目は『メトロイドプライム』が最高の栄誉であるGame of the Yearを取っている他、『どうぶつの森＋』が新ジャンルのゲームとして評価された点にも注目したい。

革新的ゲームベストワン！

⬆『どうぶつの森＋』は、なんとRPG部門でも『FF-X』を抑えての受賞となった

開発者が選んだベストワン！

⬆ビジュアル、ストーリー、ゲーム性のどれを取っても見事な完成度の『メトロイドプライム』

第6回 Interactive Achievement Awards

Game of the Year 最優秀作	（どうぶつの森＋）
Console Game of the Year 家庭用ゲーム機での最優秀作	（メトロイドプライム、エターナルダークネス、どうぶつの森＋）
Innovation in Console Gaming 革新的なゲーム部門	**どうぶつの森＋**（エターナルダークネス、メトロイドプライム）
Console Fighting Game of the Year 格闘ゲーム部門	（ゴジラ 怪獣大乱闘）
Console First Person Action Game of the Year 1人称アクション部門	**メトロイドプライム**
Console Action/Adventure Game of the Year アクションADV部門	（スーパーマリオサンシャイン）
Console RPG of the Year RPG部門	**どうぶつの森＋**
Family Game of the Year - 2002 家族向けゲーム部門	**マリオパーティ4**
Handheld Game of the Year 携帯機部門	**メトロイドフュージョン**（ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣、スーパーマリオアドバンス3）
Outstanding Achievement in Game Design ゲームデザイン	**どうぶつの森＋**（メトロイドプライム）
Outstanding Achievement in Gameplay Engineering 操作性	（どうぶつの森＋、メトロイドプライム）
Outstanding Achievement in Art Direction アートディレクション	（メトロイドプライム、エターナルダークネス）
Outstanding Achievement in Character or Story キャラ&ストーリー	**エターナルダークネス**
Outstanding Achievement in Original Musical Composition 音楽の構成	（メトロイドプライム）
Outstanding Achievement in Sound Design サウンドデザイン	（エターナルダークネス、メトロイドプライム）
Outstanding Achievement in Visual Engineering ビジュアル	（メトロイドプライム）

※（かっこ）内のタイトルはノミネートのみ

第3回 Game Developer's Choice Awards

Game of the Year 最優秀作	メトロイドプライム
Rookie Studio of the Year 新人メーカー部門	レトロスタジオ（メトロイドプライム）
Excellence in Level Design 素晴らしいステージ構成	メトロイドプライム
Game Innovation Spotlights 革新的なゲーム	どうぶつの森＋
Lifetime Achievement Award 生涯功績賞	横井軍平氏

キャンペーン展開もチカラ入ってます！

欧米の市場では、まもなくGBA-SPや『風のタクト』など話題作が発売されるとあって、独自の様々なキャンペーンを開いている。その中のいくつかを紹介しよう。

EU メトロイド同梱のGC

GC本体と『メトロイドプライム』をセットにした特別パックが発売されるようだ。なんとGC上面に取り付けるメトロイドのプレートが付いている。うらやましい！ また等身大のサムス人形が賞品のコンテストも行われる。

←GC本体のプレートが通常のものとは違ってサムスのイラストが入っているのだ。日本でも作ってほしい！

米 『風のタクト』特典が人気!

アメリカでも『裏ゼルダ』が遊べるディスクを予約特典として配布している。すでに55万人以上が予約したという話もあって、あちらでも評判のようだ。ちなみにパッケージは日本とだいぶ違う。

EU 大人っぽいGBA-SP広告

任天堂ヨーロッパのサイトでは、GBA-SPの壁紙ダウンロードを行っている。その絵柄は、GBA-SPが水面に浮かんでいたり、男女のモデルさんが格好良く本体を持っていたりするのだ。

➡かなりアダルトな壁紙なのだ。URLはhttp://www.nintendo-europe.com

●はみだしNEWS● ヨーロッパではここで取り上げた話題以外に、GCを買うと『ルイージ』『ピクミン』『マリオサンシャイン』などのうち好きなソフトを1本無料でもらえるキャンペーンも行っている。

 ©2001 Nintendo ©2002,2003 Nintendo

ミニ特集 ゲーム業界の再編に向けた動き活発に 会社の合併、統合など、各社から発表相次ぐ

2月以降、ゲーム会社大手がいろいろな動きを見せた。やはり今年のゲーム業界はひとつの節目を迎え、新たなスタートを切る時期なのかもしれない。では、最近の大きな動きをまとめてみよう。

スクウェアとEAが合弁を解消

これまで、アメリカの大手エレクトロニック・アーツは、日本法人の会社をスクウェアとの合弁で設立し、主に海外タイトルの日本での販売を行っていた。また、アメリカでもこの2社の合弁会社を作り、スクウェアのタイトルをアメリカで販売していた。それを5月に解消。お互いに単独で日米市場向けの会社を運営することとなった。発表では「両国市場でのブランドの確率を目指すという目的が達成できたため」とある。たしかにアメリカでのスクウェアはソフトの売り上げがグングン上がってきている。だが、やはり4月に控えたエニックスとの合併も大きな要因だろう。

↑3月発売の『スター・ウォーズ』までは、これまで通りEAスクウェアからの販売となる

↑エニックスとの合併は4月。その後の両社によるサプライズにも期待しよう

任天堂、GCを今年中に中国で展開

2月19日付の日経産業新聞によると、任天堂は今年中にも中国で家庭用ゲーム機を販売する考えを明らかにした。ハードは現行機のGC、あるいはGBAも含められると考えられる。中国では現在、大量の海賊版ソフト(不正コピー品)が出回っている。今年に入り取り締まりは厳しくなったものの、減る気配はない。任天堂は新しいコピー対策の仕組みを作るとのことだが、とにもかくにも、GCの普及にひと役買ってくれるのなら大歓迎だ。

セガとサミーが事業の統合を発表

セガは今期、50億円の黒字予想を下方修正し、5億円の黒字を見込む。これは経営の再建が必ずしも順調ではないことを示しているが、そこに、サミーと10月をメドに両社の事業を統合する予定が明らかになった。サミーはパチンコ、パチスロで高収益を得ているが、ゲーム事業はまだまだ。だが業務用基盤「アトミスウェイブ」などでアーケードにも積極的に進出するなど動きは活発だ。両社の動きにはこれからも注目したい。

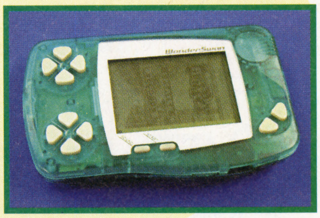
↑ここ数回のAMショーでは、両社のブースがもっとも大きいのだ(写真は昨年秋のAMショー)

バンダイ、GBAソフト供給を決定

携帯ゲーム機「ワンダースワン」を発売しているバンダイは2月18日、来期の方針としてワンダースワンを受注生産のみにすると発表。合わせて同規格の新型ハードの開発を中止すると発表した。また、バンダイは来期GBアドバンス向けに初めてソフトを供給する予定。ガンダム等強力なタイトルを持つだけに楽しみなところ。

バンダイ発売の有力タイトル

- ●機動戦士ガンダムGジェネレーション
- ●デジタルモンスター
- ●ドラゴンボールZ
- ●キン肉マンII世　などなど…



↑故横井軍平さんが開発に関わったゲーム機だったが、事業が縮小されることになる

年度末をひかえ、各社が動き出した!

なぜこんなにも各社が動きを見せているかというと、それは年度末が近いからに他ならないだろう。会社の運営として、年度末は一番大きなひと区切りなのだ。今年度中に体勢をしっかり整え、来期の飛躍に繋げようとするこの動き、来年の今頃はたしてどうなっているかが注目される。

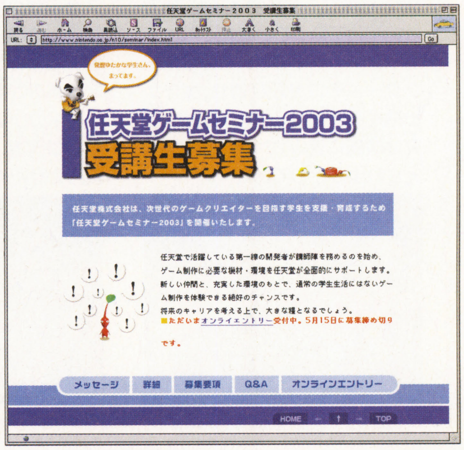
ニュース 任天堂ゲームセミナー6月に開校 ただ今オンラインエントリー受付中

任天堂は、6月14日から始まる「任天堂ゲームセミナー2003」の募集受付をホームページで開始した。このセミナーは、ゲーム開発に関するあらゆる知識や技術の講義が開かれ、GBA用のソフト制作も行う。講義には任天堂の開発スタッフも出席し、生徒に様々なアドバイスをするそうだ。

任天堂は1990年ごろにも電通と組んで何回か同様のセミナーを開催したこともある。当時の受講生には『巨人のドシン』の飯田和敏さんや『どうぶつの森』の野上恒さんなどもいて、現在ゲームの開発にたずさわっている人も多い。また、FCソフト『ジョイメカファイト』やSFC『すってはっくん』は、セミナーの中でアイディアが生まれ、製品化されたゲームなのだ。

今回のセミナーは、4月の時点で大学・専門学校に通う首都圏在住の学生が対象。将来ゲームを作ってみたい人は、この機会に挑戦してみては?

↑『どうぶつの森』のディレクター、野上さんも任天堂セミナーの受講生だったのだ



➡募集はインターネットからのみ受け付けている。詳しくは任天堂ホームページまで。
http://www/nintendo.co.jp

●はみだしNEWS● 現在、東京有明のニンテンドーゲームフロントでは『ポケモン ルビー・サファイア』の「むげんのチケット」を期間限定で配布中。ちなみに今ならGCソフト『お遍路さん』も体験できるぞ。

●はみだしNEWS●
GCのグラフィックチップを開発したATIが、任天堂の次世代ハード向けにもグラフィックチップを供給すると発表した。もうすでにGCに続くハードの開発が進んでいるようだ。

グッズ

『ソウルキャリバーII』サウンドトラック ゲームより早く3月26日に発売！

リンクが参戦することで話題のナムコのGCソフト『ソウルキャリバーII』。そのゲーム音楽を収録したCD『ソウルキャリバーII オリジナル・サウンドトラック』が、ゲームの発売日よりも1日早い3月26日にリリースされる。アーケード版で流れていた音楽に生音を融合させた曲になっていて臨場感バツグンなのだ。CDでのみ聴くことができる特別バージョンも収録！ また、ゲームに登場するキャラクターやステージの世界観が解説されたA4サイズのスペシャルビジュアルBOOKが付いているぞ。

←ジャケットはこんな感じ。タテ長なのだ

発売元：デジキューブ
品番：SSCX 10086,7
価格：3500円（税別）

2枚組のボリューム！

←↑美しいピクチャーCD仕様。収納用のオリジナルケースが当たる応募抽選特典もあるぞ

↑ビジュアルBOOKは美しいキャライラストやステージの解説が載っている。CDを聴きながら読むとより楽しめるぞ

グッズ

『どうぶつの森』の世界、ますます広がる！ タカラより3月のニューアイテム発売

「森をつくろう！」シリーズで『どうぶつの森』グッズを展開しているタカラが、3月に新しいラインナップを3種類加えたぞ。今回の注目は「カッペイボート」！ カッペイさんの乗った舟が、ゼンマイの力で前に進むのだ。また、「ひろいおうち」はすでに発売中のおうちよりもひと回り大きなサイズで、家具や森の住人さんのフィギュアをたくさん飾ることができるぞ。屋根の取り外しもできて部屋の中が見やすくなっているのだ。もうひとつ、森の住人さんのフィギュアが2つ付いた「ストラップ」は、GBAや携帯電話にピッタリ。4月以降も新しいアイテムが登場予定とのこと。こちらも期待しよう！

動く！

↑カッペイボート（780円）はゼンマイを巻くとコロコロと前に進むのだ。カードe付きで3月27日ごろ発売予定

↑携帯ストラップ（780円）は3つの種類があり、好きな住人さんが選べるぞ。3月27日ごろ発売予定

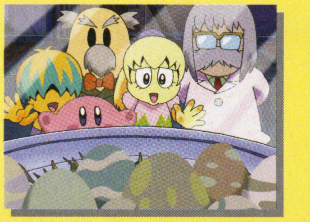
↑屋根の色と付いてくる家具が違う、ひろいおうち（1980円）。カードe付きで発売中

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から
CBC/TBS系にて放送中

3/22放送 第75話 夢の恐竜天国！前編

ププビレッジのはずれから、恐竜の化石が出土された！ 流行りものには目がない村の人々、村はみるみる発掘ブーム一色になっていくのだった。デデデ大王はそんな中、恐竜に一目ぼれするが、すでに絶滅していることを知って大ショック！ そこでDNAの権威ドクター・モロを呼び寄せ、生きた恐竜を復元させることにした。研究は順調に進み、ついに恐竜が復元されようとしていた…。



3/29放送 第76話 夢の恐竜天国！後編

デデデ大王は復元した恐竜を利用して恐竜のテーマパークをオープンさせた。しかし恐竜たちは頭だけデデデ大王のDレックスだったり、エスカルゴンそっくりのエスカルサウルスだったり、どこかおかしい。実はドクター・モロは、星の戦士のDNAをもつ恐竜魔獣を作るのが夢だったのだ。彼はカービィのDNAを使い、コピー能力を持つ魔獣、カービィザウルスを誕生させたのだった――！

グッズ

ミスタードリラーの新作グッズが通販サイト「ぴっころ堂」で販売中

前々号で紹介した『風のクロノア』に続き、ぴっころが『ミスタードリラー』のニューアイテムを4種類発売した。今回のデザインには、GCソフト『ミスタードリラードリルランド』のロゴが多く使われているぞ。購入したい、という人はインターネットの通販サイト「ぴっころ堂」でどうぞ。お問い合わせは電話 03-5291-7712（平日午前10時～正午、午後1時～6時まで受付）まで。

↑ロングTシャツはSサイズのみ2900円。袖口にはタグがついているぞ

→トートバッグとおそろいで使いたいパスケース（650円）。お出かけのお供に

←トートバッグ（1500円）はB4サイズ。マチ&中にポケット付きで収納力たっぷり

←携帯ゲーム機を持ち歩くときの保護用としてピッタリのきんちゃく袋（600円）

ぴっころ堂 http://www.max.hi-ho.ne.jp/piccolo/

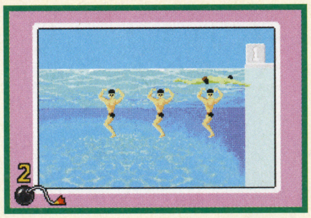
©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.・CBC
©2001 Nintendo ©NAMCO LIMITED

マリオクラブおすすめソフト

メイドインワリオ

GBアドバンス／任天堂／瞬間アクション

ニンドリも一押しのソフトが、マリオクラブでも堂々オススメの1本に選ばれたぞ。間髪を入れずにどんどん現れる「プチゲーム」をクリアしていくシステムは正に瞬間アクションというジャンル名にふさわしい。マリオクラブでも「スピード感があるとともに、面白味や独自性もある」と評価。また、「これまでのワリオシリーズとはゲーム内容が大きく変化している」「コミカルな世界観やテンポの良いサウンド演出などから、独特な世界観が表現されている」と、新しいキャラも好感触のようだ。ぜひサウンドを聴きながら遊んでほしいソフトだ。



↑画面写真を見ても、面白さは半分も伝わらないと思います。とにかく遊んでみて！

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　うそのような本当の話

※そんな疲れた様子のみすずリンクに励ましのお便りを! ニンドリ編集部「がんばれみすリン！」係まで

グッズ

『FFT-A』がカードゲームになって登場したぞ！公式サイトではオフィシャルのTシャツも発売中！

GBAソフト『ファイナルファンタジータクティクス アドバンス』の世界観をカードにした「FFT-A カードゲームコレクション」が天田印刷より発売された。カードには主要キャラクターをはじめとした美しいイラストが描かれていて集める楽しみもあるが、最大の売りはカードゲーム。攻撃をしかけるアビリティカードや、ゲーム版さながらのジャッジメントシステムを実現するロウカードなど、本格的なルールが導入されているぞ。また、オフィシャルTシャツのインターネット販売も始まっている。こちらは全5種類のデザインが選べるぞ。欲しい人はこちらのURLまでどうぞ。→ http://www.fft-a.com/

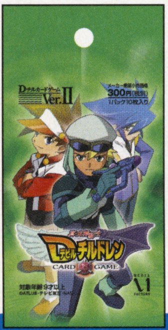
←↑主人公3人のアクセサリーがデザインされたもの（白地の3種）や凝ったデザインのものがある（各2980円）。黒地のものはポケット付きで、中にモーグリがいるのだ（3480円）。サイズはすべてMとLの2種類

←↑スクウェアの企画協力で実現したカードゲームだ。天田印刷より1パック150円（税別）で発売中

グッズ

『デビルチルドレン』カードゲームに新作登場 拡張パックVer.IIは4月25日発売

アトラスのGBAソフト『真・女神転生 デビルチルドレン』の世界観をモチーフにしたカードゲームに早くも拡張パックの第2弾が登場する。今回は新たに97種類のカードが増えているが、デザインにはアニメ版の名シーンが多く使用されているのが特徴だ。また、新しいルールが3つも採用されたため、カードバトルはより深く楽しめるようになったぞ。



➡メディアファクトリーより1パック10枚入りで発売。価格は300円（税別）

↑倒されたカードが復活する「ゾンビシステム」など、新しい能力を持つカードが登場するぞ

●はみだしNEWS● インターネットを見られる人は、絶対に任天堂ホームページの『メイドインワリオ』ページをチェック！ 他のゲームとはまったく違うブッ飛んだ内容に、きっと笑い転げるはずだ。http:www.nintendo.co.jp/

©2003 Nintendo ©SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved. ©ATLAS・テレビ東京・NAS

基本システムから連続技まで完全レクチャー！

リンクで極める

SOULCALIBUR II® ハイラル流剣術講座

GC版『SCⅡ』注目のゲストキャラ・リンク。今回の攻略では、リンクでいかに戦うかに大注目！　基本的な戦い方から上級剣術までバッチリサポートする。

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ソウルキャリバーⅡ	ジャンル	格闘アクション
発売元	ナムコ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	3月27日	メモリーカード	4ブロック
価　格	6800円		

©NAMCO LTD.／The Legend of Zelda ©1986-2003 Nintendo／The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions,Inc. The Character©2003 by NAMCO Limited.All rights reserved.Illustration©2003 by Todd Mcfarlane Productions,Inc.All rights reserved.

戦う前の基礎知識編

『SCⅡ』にはガードインパクトや8WAY RUNといった独自のシステムが多い。まずはこれらのシステムを押さえて、基本的な戦い方を覚えよう。最低限これらのアクションを覚えておけば、リンク以外のキャラも自在に操れるようになるぞ。

常に8WAY RUNで歩いて、有利な位置を取ろう

『SCⅡ』で最も特徴的なシステムが、この8WAY RUN。これは、十字ボタンを歩きたい方向に押しっぱなしにすることで、フィールドを自由に移動できるというもの。普通の格闘ゲームのように前後に動けるだけではなく、画面奥や手前にも移動できるのだ。8WAY RUNは、相手を壁際に追い込んだり、自分にとって戦いやすい距離を維持するなどに使うのが基本。また、8WAY RUNで画面奥、手前へと移動すると、相手の縦斬り攻撃（右参照）を避けやすい。8WAY RUNで移動する際には、相手に近づくなら➚(➘)、離れるなら↙(↖)と入力すること。斜め方向に歩くことで、相手の攻撃を回避しながら、自分にとって戦いやすい位置へと移動できるのだ。

8方向に歩く

←画面左右だけではなく、奥手前にも移動できる。3次元のフィールドを意識して、距離を詰めて（離して）いこう。ただし、注意するべきなのが8WAY RUN中の立ちガード。Ⓖ+⇧でジャンプ、Ⓖ+⇩でしゃがみガードになるからだ。8WAY RUN中にガードする際には、必ず十字ボタンを離すこと

相手の攻撃を避ける！

➡縦に斬り下ろす攻撃は、画面奥か手前への8WAY RUNで避けられる。避けたあとは、8WAY RUN中の走り技（P.22参照）で、そのまま移動しながら反撃するといいだろう。相手に近ければ近いほど反撃はしやすいので、相手のすぐそばでも恐れずに、奥、手前へと8WAY RUNで移動しよう

状況に合わせて、3種類の攻撃を使い分ける

攻撃方法にはⒶ横斬り、Ⓑ縦斬り、Ⓚキックの3種類が存在する。ただ攻撃ボタンを連打するだけではなく、それぞれの役割を意識するのが重要。➘ⒶやⓈ➘Ⓑといった固有技にもこの役割は当てはまるので、必ず覚えておこう。

Ⓐ 横斬り 左右に動く相手を斬り払え！

スピードの速い攻撃が多く、横に振るうため、画面奥、手前への8WAY RUNでも避けにくい。この攻撃を連打しているだけでも相手を押せる。ただし、縦斬り攻撃に潰されやすい。

Ⓑ 縦斬り 鋭い攻撃で大ダメージを狙う

剣を縦に振り下ろす攻撃。威力が高く、相手の横斬り攻撃を潰しやすいという特徴もある。だが、8WAY RUNで避けられて反撃されやすいので、近距離での戦いでは多用を避けよう。

Ⓚ キック すばやい攻撃で相手をけん制

武器ではなく、キックで攻撃する。威力は低いが、ⒶやⒷよりもスピードの速い攻撃が多い。ちなみに、リンクでは→→Ⓚで前転、←←Ⓚで後転が可能。攻撃以外の技に使う場合もあるのだ。

テクニカルポイント Ⓐ、Ⓑ、8WAY RUNは3すくみ！

フィールドを奥、手前へと移動する8WAY RUNの避けと、Ⓐ横斬り、Ⓑ縦斬りの攻撃は3すくみの関係にある。Ⓐは8WAY RUNに強く、ⒷはⒶに強く、8WAY RUNはⒷに強いといった具合だ。相手がⒶを多用するようならⒷを使うなど、相手の動きに合わせて動こう。

↑横斬りと縦斬りがぶつかると、縦斬り攻撃が優先してヒットする。横斬りをよく使う相手に狙ってみよう

横斬り

攻撃の主力。リンクでは⇨ⒶⒶや⇨⇨Ⓐが使いやすい。近距離の戦いではⒶⒶを使っていこう。

長所： スピードが速く、8WAY RUNに強い
短所： 縦斬りにつぶされやすい

↑リンクのⓑⓐは相手の横斬りを弾く特殊な攻撃だ。横斬りが多い相手に使おう

8WAY RUN

任意の方向に歩け、画面奥、手前へ動けば避けになる。リンクの8WAY RUN中の技では、↓(↑)Ⓑが強い。

長所： 相手の縦斬りを避けやすい
短所： 横斬りにつぶされやすい

縦斬り

大ダメージを狙うときに使う。リンクでは⇦⇦Ⓑや⇨⇨Ⓑが便利。突く攻撃も多く、離れた戦いにも使える。

長所： ダメージが高く、横斬りに強い
短所： 8WAY RUNに避けられやすい

記号の見方

Ⓐは横斬り（最初はAボタン）、Ⓑは縦斬り（最初はXボタン）、Ⓚはキック（最初はYボタン）、Ⓖはガード（最初はBボタン）を表します。なお、🅐はボタン押しっぱなしのホールド入力、ⓑはボタンを一瞬だけ押すスライド入力。⇨はその方向へ十字ボタンを入力、➡はその方向を押しっぱなしにすることを表します。なお、コマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。

立ち、しゃがみガードで攻撃を防ごう！

ⒶⒷⓀ各種攻撃には、上中下段いずれかの攻撃判定が存在する。中段攻撃は立ちガードで、下段攻撃はしゃがみガードで防御が可能。上段攻撃は立ちガードで防御、しゃがみガードで回避ができる。つまり、相手の上中段攻撃は立ちガード、上下段攻撃はしゃがみガードで防ぐのが基本なのだ。相手がガンガン攻撃してきたら、しっかりガードするべし。相手が縦斬りを多用するようなら、ガードよりも8WAY RUNでの回避を狙うことも忘れずに！

上、中段攻撃には…立ちガード

⬅その場でⒼを押すだけでOK。基本となるガードで、ほとんどの攻撃を防げる。無理に攻め込むばかりではなく、不利な状況ならしっかりガードするべし。相手の攻撃をガードで受け止めたらⒷⒷや⇘Ⓑといったスピードの速い技で反撃しよう

上、下段攻撃には…しゃがみガード

⬅しゃがんで下段攻撃をガードする。ただし、Ⓖを押す前に⬇を押すと手前への8WAY RUNになるので注意。慣れないうちは、Ⓖ⇩と入力すればいい。また、ガードしたあとはしゃがみ状態になっているので、しゃがみ中の技を反撃に使うべし

テクニカルポイント　ガード不能技は避けるか、攻撃でつぶす

リンクの⇦⇦Ⓑ+Ⓚなど、一部の技は立ちガード、しゃがみガードのどちらも防御できない。この「ガード不能技」は、8WAY RUNで避けるか、技が出る前に攻撃を当ててつぶすしかないのだ。ガード不能技は技が出るまで遅いので、あわてず確実に対応しよう。

吹き飛ばされたら、空中制御で逃げる！

相手の⇘Ⓑなどの技で空中へと浮かされたら、逃げたい方向へと十字ボタンを押しっぱなしにしよう。この空中制御で、相手の空中コンボ（空中に浮いた相手への追い打ち）や、フィールド外に落ちるリングアウトを防げるのだ。相手の空中コンボを避けてフィールドに落ちたら、下の受け身の出番だ！

十字ボタン押しっぱなしで

⬅吹き飛ばされたリンク。空中ではガードできないので、相手の追い打ちを防御できない…

無事、脱出！

➡だが、空中制御で回避は可能。基本的には、相手と逆方向へと制御しよう

受け身ですばやく起き上がろう

ダウンした相手には、一部の下段攻撃や中段攻撃が追い打ちとしてヒットする。もしも自分が吹き飛ばされて地面へと落下したら、受け身を使ってすぐさま起き上がろう。受け身は、転がりたい方向＋Ⓖ。転がりたい方向を押しっぱなしにしておき、着地の瞬間Ⓖを入力するといいぞ。

方向キー＋Ⓖで

⬅空中制御で空中での追い打ちから逃れたら、次はダウン時の追い打ちから逃げる番

回転起き上がり！

➡⇦+Ⓖなら後転起き上がり。相手と距離を離せるため、いったん逃げて体勢を建て直すのに便利

ここぞというときのソウルチャージ！

Ⓐ+Ⓑ+Ⓚのソウルチャージには一部の技の性質を変化させる効果がある。リンクの場合は⇨⇨Ⓑなどが性質の変化する技。チャージ中は無防備になってしまうが、性質の変化した技は強力なので、積極的に狙ってみよう。

Ⓐ+Ⓑ+Ⓚでチャージ開始！

➡途中でⒼを押せばキャンセルできる。その場合は、やや効果が減少する

性質が変化する技

⇨⇨Ⓑ　ダッシュ斬り

相手へとダッシュして斬りつける技。ソウルチャージを使ってから攻撃すると、相手のガードを崩すガードブレイク技となる。体勢の崩れた相手に、攻撃を打ち込め！

⇦⇦Ⓑ　全力突き

もともとガードブレイク効果のある全力突き。ソウルチャージして使うと、なんとガード不能技になるのだ！　⇨⇨Ⓑと合わせて、ぜひ狙ってみよう。

記号の見方

Ⓐは横斬り（最初はAボタン）、Ⓑは縦斬り（最初はXボタン）、Ⓚはキック（最初はYボタン）、Ⓖはガード（最初はBボタン）を表します。なお、🅐はボタン押しっぱなしのホールド入力、ⓑはボタンを一瞬だけ押すスライド入力。⇨はその方向へ十字ボタンを入力、➡はその方向を押しっぱなしにすることを表します。なお、コマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。

相手の攻撃をはじくガードインパクト

⇨Ⓖは上中段攻撃と投げを弾く、⇦Ⓖは中下段攻撃をさばくガードインパクト。相手が攻撃をしかけてきた瞬間に、うまくガードインパクトを出すと、攻撃を弾いて（さばいて）、相手を無防備な状態にできるのだ。狙いどころは、自分の攻撃がガードされた直後。反撃してきた相手の攻撃に合わせて、ガードインパクトを使おう。このとき、基本的には上中段インパクトをメインに使うのがオススメ。なぜなら、下段技は威力の低いものが多く、中下段インパクトで防げない投げや上段技のほうが威力が高いことが多いからだ。

上中段ガードインパクト

⇨Ⓖ

⬅相手を弾いて無防備にする上中段インパクト。ガードに慣れたら、次はインパクトからの反撃を覚えよう。ただし、相手が攻撃をしていない場合は空振りに終わり、逆に自分が無防備になってしまう…

中下段ガードインパクト

⇦Ⓖ

⬅インパクトで成功すれば、相手をさばく効果がある。さばかれた相手は、自分に対して横を向いた状態で無防備に。弾きよりも大きなチャンスが得られるのだ。上中段よりも、やや狙うのが難しいのが難点

◇インパクト成功後は反撃の大チャンス！

インパクトに成功すれば、無防備となった相手に反撃技をたたき込むチャンス！　無防備となった時間は1秒ほどなので、そのスキにスピードの速い技で反撃しよう。オススメの反撃技は投げか⇘Ⓑ。とくに中下段インパクトで相手をさばいたあとに投げを決めれば、横投げが成功するのだ。

⬆弾いた場合は、お互い正面向き。投げを狙うなら⇨⇨Ⓑ+Ⓖのコマンド投げを狙うといい

◇インパクト返しで攻撃を再度弾く！

もしも自分の攻撃をガードインパクトされて無防備になっても、諦めるのはまだ早い！　無防備になった側は、その間にガードインパクトのみ入力ができるからだ。この「インパクト返し」は、相手の反撃を弾き（さばき）返すという最大の逆転手段。もしも自分の攻撃がガードインパクトされたら、必ず無防備なうちに上中段インパクトか中下段インパクトを入力しよう。

⬇相手の反撃を弾いて、逆にチャンスになった

⬆攻撃を弾かれたが、すぐさま⇨Ⓑ

ウェポンマスターモード リンクの新たな武器をGetしよう！

ウェポンマスターモードで購入した武器は、そのウェポンマスターモードや、エクストラモードで使用できる。各武器は見た目が違うばかりではなく、リーチや攻撃力に差が存在。自分が使いやすい武器を選んで、装備するといいだろう。なお、一部のレアな武器や衣装は、ショップで購入する以外の方法で入手するのだが…。

⬆一度クリアしたミッションにも再度挑める。簡単なミッションに何度も挑んでお金をためよう

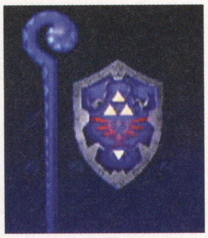
フェザーソード
チャプター1：600G

⬆スノーヘッド地方の鍛治屋がていねいに鍛えた剣。攻撃力は高いが、リーチが短くガードは貫通されてしまう

アモスシリーズ
チャプター2：900G

⬆ハイラルの各地にあるアモス像が持つ剣と盾。防御力が低くなってしまうが、ソウルチャージで攻撃力が上がる

バイラの杖
チャプター3：1600G



⬆勇者に守りの力を与える、古き魔法の杖。防御力が上昇し、さらにソウルチャージすると若干体力が回復する

チャプター3までのショップリスト

チャプター	商品	値段
レグレス	エペ（ラファエル）	600Gold
	渡り風（タリム）	600Gold
	マチェーテ（ユンスン）	600Gold
	スパイクシールド（カサンドラ）	600Gold
	是藤（御剣）	600Gold
	苦無（タキ）	600Gold
	猫手（ヴォルド）	600Gold
	フランベルジュ（ナイトメア）	600Gold
	ウォーハンマー（アスタロス）	600Gold
	ミラージュブレード（アイヴィー）	600Gold
	クォータースタッフ（キリク）	600Gold
	カルド（シャンファ）	600Gold
	鉄龍（マキシ）	600Gold
	メリーデッド（ネクリッド）	600Gold
	フェザーソード（リンク）	1000Gold
	Wepon Gallery	2000Gold
	新コスチューム（御剣）	18000Gold
ツバーン	渡り風（タリム）	600Gold
	スパイクシールド（カサンドラ）	600Gold
	苦無（タキ）	600Gold
	ミラージュブレード（アイヴィー）	600Gold
	カルド（シャンファ）	600Gold
	スティレット（ラファエル）	900Gold
	トンファー（タリム）	900Gold
	クファンジャル（ユンスン）	900Gold
	ブラックブレード（カサンドラ）	900Gold
	西洋両手剣（御剣）	900Gold
	スライサー（タキ）	900Gold
	トファナの鋏（ヴォルド）	900Gold
	ジャイアントバスター（ナイトメア）	900Gold
	テラームーン（アスタロス）	900Gold
	ワイズマンフレイル（アイヴィー）	900Gold
	臨勝棍（キリク）	900Gold
	ノーザンスター（シャンファ）	900Gold
	連ね小柄（マキシ）	900Gold
	モーフォス（ネクリッド）	900Gold

チャプター	商品	値段
ツバーン	アモスシリーズ（リンク）	1500Gold
	レイテルパラッシュ（ラファエル）	1200Gold
	宵練（ユンスン）	1200Gold
	シャムシール（御剣）	1200Gold
	シェイム＆ブレイム（ヴォルド）	1200Gold
	鉄棒（キリク）	1200Gold
	Battle Theater	4000Gold
	新コスチューム（タキ）	42000Gold
	スティレット（ラファエル）	900Gold
ベネトナッシ	クファンジャル（ユンスン）	900Gold
	西洋両手剣（御剣）	900Gold
	臨勝棍（キリク）	900Gold
	連ね小柄（マキシ）	900Gold
	レイテルパラッシュ（ラファエル）	1200Gold
	サイドハルパー（タリム）	1200Gold
	宵練（ユンスン）	1200Gold
	馬手差（カサンドラ）	1200Gold
	シャムシール（御剣）	1200Gold
	影斬（タキ）	1200Gold
	シェイム＆ブレイム（ヴォルド）	1200Gold
	巨鉄板（ナイトメア）	1200Gold
	バトルアックス（アスタロス）	1200Gold
	夢幻刃（アイヴィー）	1200Gold
	鉄棒（キリク）	1200Gold
	覇汀原（マキシ）	1200Gold
	オーカスネイル（ネクリッド）	1200Gold
	メガトンハンマー（リンク）	2000Gold
	逆手十六夜（タリム）	1600Gold
	スクラッチコーム（カサンドラ）	1600Gold
	鎧通（タキ）	1600Gold
	グーテンタッグ（アイヴィー）	1600Gold
	コピス（シャンファ）	1600Gold
	イグニスファテュアス（ネクリッド）	1600Gold
	バイラの杖（リンク）	2600Gold
	新コスチューム（ヴォルド）	22000Gold

リンクの実戦剣術編

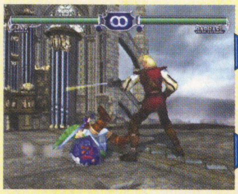
基本システムを身につけたら、次はいよいよリンク独自の戦い方を覚えていこう。特にリンクは剣術、体術に加え、弓矢やブーメランといったサブウェポンを持った特殊なキャラ。ほかのキャラとは一味違った戦い方が求められるのだ。

基本戦術 前転やシフト技で変化をつけて戦おう!

リンクは他のキャラよりも背が低く、リーチが短いという欠点がある。だが、それを補うのが弓矢やブーメラン。相手と離れた距離で戦うなら、これらのサブウェポンを使って、遠距離射撃で相手を牽制していこう。とくにブーメランを画面奥、手前へと変化させるⒶ+Ⓚ～⬇(⬆)Ⓐは、相手に避けられにくいので、積極的に使っていくべし。相手に近づいて戦うなら、⇨⇨ⓀⒶや⇨⇨Ⓚ⇩(⇧)で接近するのが便利。距離を詰めたら、⇘Ⓑか投げを使って攻撃しよう。ときには、🅑や⇦🅐といったサブウェポンへのシフト技を使って、相手の目の前から弓矢やブーメランを撃ち込むテクニックも奇襲として有効だ。

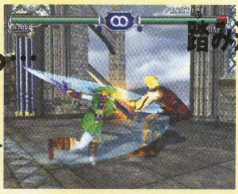
⬆リーチの長い相手には、接近して戦ったほうが有利なのだ。

前転(⇨⇨Ⓚ)から…



⬆相手の上段攻撃を避けながら接近できる前転。ただし、この技自体には相手を攻撃する能力はないのではないので、接近したらすぐに次の攻撃技を出す必要があるぞ

踏み込み斬り(Ⓐ)



⬅相手を横に薙ぎ払う踏み込み斬り。ダメージを重視するなら、⇨⇨ⓀⒷのロケットアタックを使おう

うでひねり(Ⓐ+Ⓖ)

⬅前転に驚いた相手が動きを止めたら、そのまま投げ! ⇨⇨Ⓚ⇩(⇧)などのあとに投げを使うのも効果的だ

タテ斬り(Ⓑ)から…

⬆近くの相手を斬りつけるタテ斬り。スピードの速い技で、近距離での戦いでは、この攻撃を連打するのも一手だ。ここから、連続斬りと弓矢セットに技が分岐するぞ

連続斬り(Ⓑ)

⬅Ⓑから再度Ⓑを押すと、連続斬りになる。Ⓑがヒットすると2発目のⒷも連続ヒット。基本的にはこの技を使おう

弓矢セット(Ⓑ)

⬅タテ斬りのⒷをそのままホールド入力して🅑にすれば弓矢セットに。弓矢を構えたら、再度Ⓑですぐさま発射

リンク全技リスト

リンクは通常の技に加え、弓矢や爆弾など特殊な技を多数もっている。攻略に先駆け、全技リストを公開しておこう。なお、緑色になっている技は編集部オススメの技で、P23～24で詳しく使い方を紹介しているぞ。

固有技

コマンド	技名	攻撃判定	備考
Ⓐ	ヨコ斬り	上	Ⓖでキャンセル可
🅐	ヨコ斬り～回転斬り	上・上上	ホールドで回転斬りの攻撃回数が増える
			🅐(最大)で回転斬りがガード不能に
ⒶⒶ	連続斬り(ヨコ)	上・上	Ⓐ🅐でブーメランセットへシフト
ⒶⒷ	十字斬り	上・中	ⒶⒷⒷ+Ⓚで爆弾セットへシフト
ⒶⒷⓀ	十字斬りプラス1	上・中・上	ⒶⒷ🅚で爆弾セットへシフト
			三段目ディレイ可
⇨ⒶⒶ	ステップインアタックコンボ	上・下	二段目ディレイ可
⇨ⒶⒶⒷ	ステップインフェイクアッパー	上・中	二段目はキャンセルされる
⇨⇨Ⓐ	バッティングアタック	中	
⇘Ⓐ	靴ひも斬り	下	
⇦Ⓐ	打ち払い	上	⇦🅐でブーメランセットへシフト
⇙Ⓐ	足もとすくい	下	
⇩Ⓐ	しゃがみ斬り	特中	
⇖or⇧or⇗Ⓐ	竜巻斬り	中	⇖or⇧or⇗🅐(最大)でヒット数が増える
⇩⇙⇦Ⓐ	回転斬り	上上	ホールドで攻撃回数が増える
			⇩⇙⇦🅐(最大)でガード不能に
Ⓑ	タテ斬り	中	Ⓖでキャンセル可
			🅑で弓矢セットへシフト
ⒷⒷ	連続斬り(タテ)	中・中	
ⒷⓀ	斬り蹴りコンボ	中・中	
ⒷⒶ	パリングアタック	中	インパクト属性(対横)あり
Ⓑ🅐	パリングアタック～回転斬り	中・上上	インパクト属性(対横)あり
			ホールドで回転斬りの攻撃回数が増える
			Ⓑ🅐(最大)で回転斬りがガード不能に
⇨Ⓑ	突き	中	
⇨Ⓑ連打	連続突き	中上中特中上特中中	
⇨⇨Ⓑ	ダッシュ斬り	中	
⇘Ⓑ	アッパー斬り	中	⇘🅑で弓矢セットへシフト
⇦ⒷⒶ	もぐりこみスラッシュ	中・上	二段目ホールド可
⇦⇦Ⓑ	全力突き	中	⇦⇦🅑で弓矢セットへシフト
⇙Ⓑ	打ち下ろし	中	
⇩Ⓑ	ホッピングアタック	中・中	二段目ヒットorガードさせた時、Ⓑで追加攻撃(中)が発動
⇨⇨ⒷⒶ	リンクスラッシュ		ホールド可
⇖or⇧or⇗Ⓑ	ロケットアタック	中	

固有技

コマンド	技名	攻撃判定	備考
Ⓚ	キック	上	Ⓖでキャンセル可
			🅚で爆弾セットへシフト
⇨Ⓚ	フロントキック	上	⇨🅚で爆弾セットへシフト
⇘Ⓚ	中段キック	中	
⇩Ⓚ	しゃがみキック	下	
⇙ⓀⓀ	連続キック	下・上	
⇦Ⓚ	シュートキック	中	
⇦⇦ⒷⓀ	ハイパーダッシュアタック	中中	Ⓖでキャンセル可
			⇦⇦🅑+🅚(最大)でヒット数が増え、ガード不能に
			ホールド時Ⓖでキャンセル可
しゃがみⒶ	しゃがみ斬り	特中	
しゃがみⒷ	しゃがみ突き上げ	中	
しゃがみⓀ	しゃがみキック	下	
立ち途中Ⓐ	立ち上がりヨコ斬り	中	立ち途中🅐でブーメランセットへシフト
立ち途中Ⓑ	立ち上がりアッパー	中	
立ち途中Ⓚ⇩Ⓑ	ホッピングキックコンボ	中・中	Ⓑで追加攻撃(中)が発動
振り向きⒶ	振り向きヨコ斬り	中	
振り向きⒷ	振り向きタテ斬り	中	
振り向きⓀ	振り向きキック	中	
しゃがみ振り向きⒶ	しゃがみ振り向きヨコ斬り	中	
しゃがみ振り向きⒷ	しゃがみ振り向きタテ斬り	中	
しゃがみ振り向きⓀ	しゃがみ振り向きキック	中	
🅖ジャンプⒶ	ジャンプ斬り	上	
🅖ジャンプⒷ	飛び込み斬り	中	
ジャンプⓀ	ジャンプキック	上	
ジャンプ遅出しⒶ	着地斬り	下	
ジャンプ遅出しⒷ	着地アッパー	中	
ジャンプ遅出しⓀⓀ	着地連続キック	下・上	

弓矢セット

コマンド	技名	攻撃判定	備考
Ⓐ+Ⓑ	弓矢セット	特殊構え	十字ボタンで移動可
Ⓐ+ⒷⒶ	～ブーメランセット	特殊構え	
Ⓐ+ⒷⒷ	弓矢	上	Ⓐ+Ⓑ🅑(最大)でガード不能に
Ⓐ+Ⓑ⇗Ⓑ	弓矢(上空)	上	
Ⓐ+Ⓑ⇘Ⓑ	弓矢(足もと)	下	
Ⓐ+ⒷⓀ	～爆弾セット	特殊構え	

記号の見方

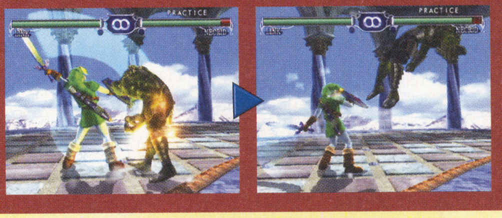
Ⓐは横斬り(最初はAボタン)、Ⓑは縦斬り(最初はXボタン)、Ⓚはキック(最初はYボタン)、Ⓖはガード(最初はBボタン)を表します。なお、🅐はボタン押しっぱなしのホールド入力、Ⓑはボタンを一瞬だけ押すスライド入力。⇨はその方向へ十字ボタンを入力、➡はその方向を押しっぱなしにすることを表します。なお、コマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。

この技を使おう! 固有技系

大ダメージコンボにつながる Ⓑ系の技を積極的に使うべし!

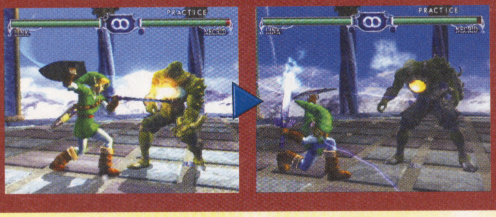
リンクは連続で相手を攻撃する技に乏しく、一発一発の技を状況に合わせて打ち込むタイプ。怒涛のラッシュ!という状況には持ち込みにくいが、空中コンボ(P.25参照)につながる↘Ⓑをはじめとした、一発の攻撃を大ダメージにつなげられる技が多い。むやみに相手に近づいてⒶⒶやⒷⒷを連打するのではなく、やや距離をおいて、相手が8WAY RUNを多用するなら⇨Ⓐ、横斬りでくるなら↘Ⓑなど、有利な技で確実に対処していこう。

アッパー斬り ↘Ⓑ 攻撃判定 中



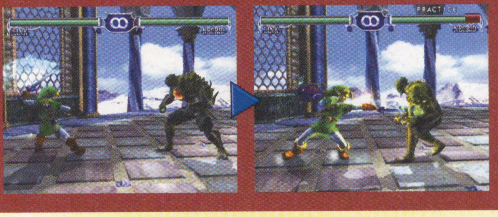
リーチは短いがスピードが速く、ヒットすれば確実に相手を浮かせられる。ヒット後はさまざまな空中コンボを狙えるので、近距離での戦いで積極的に狙え。

オススメ! ヨコ斬り~回転斬り Ⓐ 攻撃判定 上、ガード不能



Aボタンをホールド入力するだけで、ガード不能技が出せる便利な技。相手がため時間に反撃してくるようなら、ⒶⒶや、ホールド時間を短くしたⒶを使おう。

オススメ! 全力突き ⬅⬅Ⓑ 攻撃判定 中



一歩下がって相手を突く。相手の攻撃を避けやすいのだ。なお、Ⓑ(最大ホールド)でガードブレイク~弓矢セットへと変化できる。

ステップインアタックコンボ ➡ⒶⒶ 攻撃判定 上、下

上下に攻撃するため、相手にとって防御しにくい。踏み込んで攻撃するので、離れた場所から近づくのにも便利だ。➡ⒶⒶⒷと入力すれば、最後が中段技に。

連続キック ↙ⓀⓀ 攻撃判定 下、上

相手の上段攻撃を避けながらキック! ダメージこそ低いもののスピードは速く、8WAY RUNで避けにくい。カウンターヒットすれば2発目も連続ヒット。

爆弾セット

コマンド	技名	攻撃判定	備考
Ⓑ+Ⓚ	爆弾セット	特殊構え	十字ボタンで移動可
			一定時間が経つと爆発、ダメージを受ける
Ⓑ+ⓀⒶ	~ブーメランセット	特殊構え	
Ⓑ+ⓀⒷ	~弓矢セット	特殊構え	
Ⓑ+ⓀⓀ	爆弾	中	ぎりぎりまで持っていると、ガード不能に

ブーメランセット

コマンド	技名	攻撃判定	備考
Ⓐ+Ⓚ	ブーメランセット	特殊構え	
Ⓐ+ⓀⒶ	ブーメラン	上上	Ⓐ+Ⓚ⇧or⇩Ⓐで左右にも出せる
Ⓐ+ⓀⒷ	~弓矢セット	特殊構え	
Ⓐ+ⓀⓀ	~爆弾セット	特殊構え	

前転・横転

コマンド	技名	攻撃判定	備考
⇨⇨Ⓚ	前転	特殊移動	
前転中Ⓐ	踏み込み斬り	中	
前転中Ⓑ	ロケットアタック	中	
前転中Ⓚ⇩Ⓑ	ホッピングキックコンボ	中・中	二段目ヒットorガードさせた時、Ⓑで追加攻撃(中)が発動
前転中⇧or⇩	横転	特殊移動	
横転(右)中Ⓐ	横っ飛び斬り(右)	上	
横転(左)中Ⓐ	横っ飛び斬り(左)	上	
横転中Ⓑ	ロケットアタック	中	
横転中Ⓚ⇩Ⓑ	ホッピングキックコンボ	中・中	二段目ヒットorガードさせた時、Ⓑで追加攻撃(中)が発動

宙返り

コマンド	技名	攻撃判定	備考
⇦⇦Ⓚ	宙返り	特殊移動	
宙返り中Ⓐ	踏み込み斬り	中	
宙返り中Ⓑ	飛び込み斬り	中	
宙返り中Ⓚ	スキップキック	中	

8WAY RUN

コマンド	技名	攻撃判定	備考
➡Ⓐ	バッティングアタック	中	
➡Ⓑ	ダッシュ斬り	中	
➡Ⓚ	前転	特殊移動	数歩走ってから出すとスライディング(下段攻撃)
➡ⒷⒶ	リンクスラッシュ	上	ホールド可
➡Ⓐ+Ⓑ	弓矢セット	特殊構え	弓矢セットへシフト
➡Ⓑ+Ⓚ	ハイパーダッシュアタック	中(ガード不能)×3	Ⓖでキャンセル可
➡Ⓐ+Ⓚ	ブーメランセット	特殊構え	ブーメランセットへシフト
➡Ⓑ+Ⓖ	股くぐり	投げ	
↗(↘)Ⓐ	踏み込み斬り	中	
↗(↘)Ⓑ	ダッシュ斬り	中	

8WAY RUN

コマンド	技名	攻撃判定	備考
↗(↘)ⒷⒶ	リンクスラッシュ	上	ホールド可
↗(↘)Ⓚ	スキップキック	中	
↗(↘)Ⓐ+Ⓑ	弓矢セット	特殊構え	弓矢セットへシフト
↗(↘)Ⓑ+Ⓚ	爆弾セット	特殊構え	爆弾セットへシフト
↗(↘)Ⓐ+Ⓚ	ブーメランセット	特殊構え	ブーメランセットへシフト
⬆(⬇)Ⓐ	横っ飛び斬り(左or右)	上	
⬆(⬇)Ⓑ	打ちっ放しアッパー	中	⬆(⬇)Ⓑで弓矢セットへシフト
⬆(⬇)Ⓚ	プロペラキック	上	⬆(⬇)Ⓚで爆弾セットへシフト
			⬆(⬇)Ⓚ⇨で前転へシフト
			⬆(⬇)Ⓚ⇦で宙返りへシフト
⬆(⬇)Ⓐ+Ⓑ	弓矢セット	特殊構え	弓矢セットへシフト
⬆(⬇)Ⓑ+Ⓚ	爆弾セット	特殊構え	爆弾セットへシフト
⬆(⬇)Ⓐ+Ⓚ	ブーメランセット	特殊構え	ブーメランセットへシフト
↖(↙)Ⓐ	草かりアタック	下	ホールド可
↖(↙)ⒶⒷ	草かりフェイクアッパー	中	一段目はキャンセルされる
↖(↙)Ⓑ	なぎ倒し	中	
↖(↙)Ⓚ	スキップキック	中	
↖(↙)Ⓐ+Ⓑ	弓矢セット	特殊構え	弓矢セットへシフト
↖(↙)Ⓑ+Ⓚ	爆弾セット	特殊構え	爆弾セットへシフト
↖(↙)Ⓐ+Ⓚ	ブーメランセット	特殊構え	ブーメランセットへシフト
⬅Ⓐ	打ち払い	上	⬅Ⓐでブーメランセットへシフト
⬅Ⓑ	全力突き	中	⬅Ⓑで弓矢セットへシフト
⬅Ⓚ	宙返り	特殊移動	宙返りへシフト
⬅Ⓐ+Ⓑ	弓矢セット	特殊構え	弓矢セットへシフト
⬅Ⓑ+Ⓚ	爆弾セット	特殊構え	爆弾セットへシフト
⬅Ⓐ+Ⓚ	ブーメランセット	特殊構え	ブーメランセットへシフト

投げ技

コマンド	技名	攻撃判定	備考
Ⓐ+Ⓖ	うでひねり	投げ	Ⓐで投げぬけ可
Ⓑ+Ⓖ	かけのぼり斬り	投げ	Ⓑで投げぬけ可
左投げ	肩車投げ	投げ	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可
右投げ	ローリングキャッチ	投げ	投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げぬけ可
後投げ	敵押し	投げ	投げぬけ不可(ヴォルド、アスタロスは可)
⇨⇨Ⓑ+Ⓖ	股くぐり	投げ	

壁ジャンプ

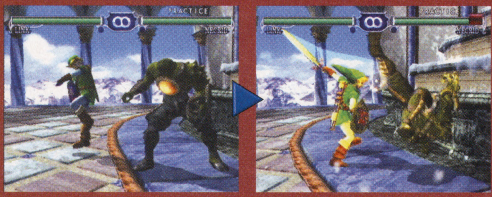
コマンド	技名	攻撃判定	備考
壁ジャンプ中Ⓐ	着地斬り	下	
壁ジャンプ中Ⓑ	着地アッパー	中	
壁ジャンプ中ⓀⓀ	着地連続キック	下・上	

この技を使おう! 8WAY RUN技

プロペラキックからの連携が基本 チャンスには打ち放しアッパー!!

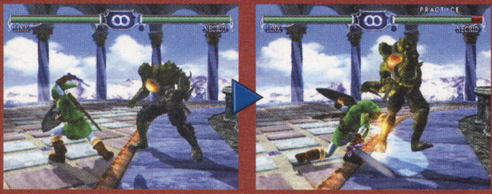
8WAY RUNで相手との距離を取りあうのが基本の『SCⅡ』においては、この8WAY RUN中の技が超重要！8WAY RUNで有利な位置に近づいたら、そのまま十字ボタン+攻撃ボタンですぐさま技を出せ。相手との距離が近いなら、⬇(⬆)Ⓐか⬇(⬆)Ⓚ、やや離れた距離から⬇(⬆)Ⓑか➡Ⓚなど、距離を考えて技を使い分けていこう。ちなみに、固有技の全力突き(P.23参照)は8WAY RUN中の⬅Ⓑでも出せるので、機会があれば使おう。

横っ飛び斬り ⬇(⬆)Ⓐ 攻撃判定 上



左右に跳躍して横斬りで斬りつける。相手の攻撃を避けながら攻撃できるので、近距離での戦いでは役に立つぞ。ちなみに跳躍する方向は、画面奥か手前だ。

オススメ! 草かりアタック ⬋(⬉)Ⓐ 攻撃判定 下



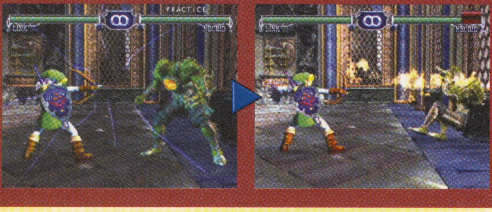
ややリーチが長く、ヒットすれば確実にダウンを奪える優秀な下段技。8WAY RUNからはこの技をメインに使おう。⬋(⬉)ⒶⒷと入力すれば中段技に変化。

この技を使おう! その他系

相手の動きに合わせて 射撃か前転を使っていこう

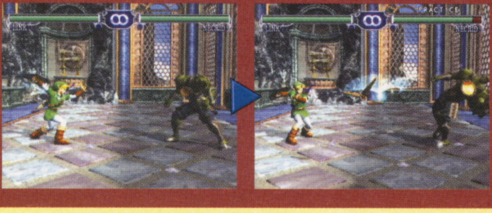
ブーメランセットやコマンド投げなど、狙うポイントが難しい技の数々。決してダメージが高いわけではないが、使いこなせば相手を幻惑させるテクニカルな戦いが可能になるぞ。特に弓矢、ブーメラン、爆弾のセット中は、Ⓐでブーメラン、Ⓑで弓矢、Ⓚで爆弾へとすぐさま切り替えられる。弓矢セット中に相手が8WAY RUNで動き回るようなら、すぐさまAでブーメランに持ち変えるなど、多彩な使い方が可能。3種類の性質を覚えておこう。

弓矢セット~弓矢 Ⓐ+Ⓑ~Ⓑ 攻撃判定 構え~上



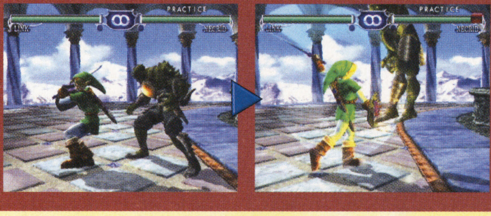
その場で弓矢を構え、次のⒷ入力で矢を発射。8WAY RUNで移動中でも構えへ移行できるので、⬅Ⓐ+Ⓑ~Ⓑで相手の攻撃を避けながら射ると効果的。

オススメ! ブーメランセット~ブーメラン(横) Ⓐ+Ⓚ~⬇(⬆)Ⓐ 攻撃判定 構え~上



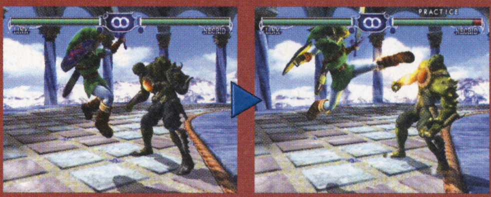
ブーメランを構えて投げつける。⬇で画面手前、⬆で画面奥へとカーブするので、相手が8WAY RUNで弓矢を避けるようなら、この技を狙うといいだろう。

オススメ! 打ちっぱなしアッパー ⬇(⬆)Ⓑ 攻撃判定 中



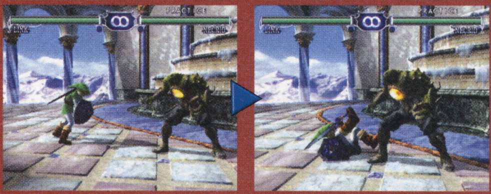
相手を空高く吹き飛ばす中段技。もちろん、空中の相手には、追い打ちが決められる。空中コンボを含めた総合ダメージは非常に高く、どんどん狙っていこう。

プロペラキック~前転/爆弾セット ⬇(⬆)Ⓚ~⇨(⇦) 攻撃判定 上



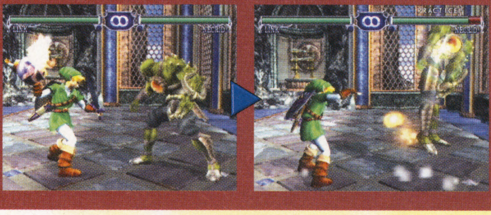
相手の下段技をかわすジャンプキックから、前転と爆弾セットの2種類の特殊状態に移行するテクニカルな技。前転からそのまま攻めるか、爆弾をぶつけよう。

前転 ➡Ⓚ 攻撃判定 特殊移動



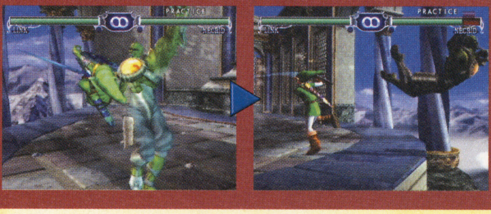
通常の⇨⇨Ⓚの前転と性能は同じ。8WAY RUNで距離を調整してから出せるので、こちらのほうが便利だ。前転後は、Ⓐ、Ⓑ、投げ、⬇(⬆)などにつなげる。

爆弾セット~爆弾 Ⓑ+Ⓚ~Ⓚ 攻撃判定 構え~中



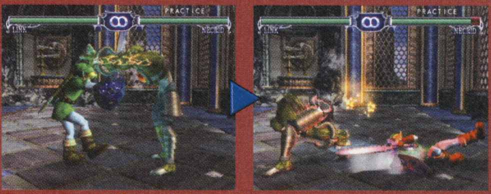
弓矢やブーメランをしゃがんで避ける相手には、爆弾が効果的。また爆弾は持ち続けるとリンクが自爆してしまうが、自爆寸前に投げるとガード不能技になる。

オススメ! うでひねり Ⓐ+Ⓖ 攻撃判定 投げ



近距離での優れた下段技に乏しいリンクにとっては、相手の立ちガードを崩せる数少ない技。相手を背後に大きく吹き飛ばすので、リングアウトも狙える。

股くぐり ⇨⇨Ⓑ+Ⓖ 攻撃判定 投げ



相手の股をくぐって、背後へと回り込む技。投げ技としての威力は低いが、そのまま有利な状況で攻め込める。股くぐり後は、⇨ⒶⒶか⇨⇨Ⓑがオススメ。

記号の見方

Ⓐは横斬り（最初はAボタン)、Ⓑは縦斬り（最初はXボタン)、Ⓚはキック（最初はYボタン)、Ⓖはガード（最初はBボタン）を表します。なお、Ⓐはボタン押しっぱなしのホールド入力、Ⓑはボタンを一瞬だけ押すスライド入力。⇨はその方向へ十字ボタンを入力、➡はその方向を押しっぱなしにすることを表します。なお、コマンドはすべてキャラが右向きのときのものです。

連続技（れんけいわざ） 相手を浮かせてコンボで大ダメージ

⬆コンボの基本は↗Ⓑか⇦ⒷⒶ。比較的簡単な入力で、確実に攻撃をヒットさせられる

↘Ⓑや↓（↑）Ⓑで相手を空中へと浮かせたら、追撃の空中コンボで大ダメージのチャンス！　相手の空中制御で避けられることもあるが、失敗を恐れずどんどん狙っていこう。ちなみに、右は空中コンボへとつなげられるおもな始動技。ほかにも、⇨⇨ⓀⒷや、↙（↖）中Ⓑなど、相手を浮かせられる技は多いぞ。

主なコンボ始動技

アッパー斬り ↘Ⓑ

⬅近距離でのコンボ始動技では最も優秀。防御されても反撃されにくい

ロケットアタック ↗Ⓑ

⬅リーチは短いが技のスピードが速い。コンボの追い打ちにも使える

打ちっ放しアッパー ↑（↓）Ⓑ

⬅8WAY RUNからの基本的な始動技。Ⓑにすれば弓矢セットに移行

爆弾 Ⓑ＋Ⓚ～Ⓚ

⬅相手を空高く吹き飛ばす。しばらくリンクも動けないのが欠点…

↘Ⓑ～↗Ⓑ～⇨⇨Ⓑ

ほとんどのコンボ始動技から狙える。2発目までは確実に決まるが、最後の1発は空中制御で逃げられるとヒットしない。その場合は相手を追い、3発目を↙（↖）Ⓐにしよう。

↙（↖）Ⓑ～⇦ⒷⒶ

相手をたたきつける↙（↖）Ⓑからのコンボ。タイミングが難しいが、ヒット後に⇦を入力したままⒷを連打して、⇦Ⓑが出たことを確認したら続けてⒶを入力するといい。

⇨Ⓚ～Ⓚ～…

⇨Ⓚがカウンターヒットすると、相手はその場で崩れる。その後は⇨Ⓚの爆弾が確実にヒットするぞ。⇨Ⓚのカウンターヒットで相手を崩したら、↘Ⓑからのコンボも決まる！

⇦Ⓐ（カウンターヒット）～⇨⇨Ⓑ＋Ⓖ

連続ヒットするわけではないが、相手にとって非常にガードしにくい連続技。⇦Ⓐカウンターヒットで相手はその場で回転して行動不能になるので、すぐさま投げを決めよう。

テクニカルポイント カウンターヒットでさらに大ダメージ

一部の技は、カウンターヒットすることで相手を崩れなど特殊な状況にできる。通常以上の大ダメージコンボを決められるチャンスなので、攻撃ヒット時には必ず相手の状況を見極め、次の追い打ちを決めていこう。

カウンターによる性質変化技

コマンド	カウンターヒット後
⇦Ⓐ	ヒット後、相手はその場で回転する。確定する追撃はないが、投げが有効
⇦⇦Ⓑ	ヒット後、相手はその場で崩れ落ちる。↘Ⓑなどの技が連続ヒットする
⇦ⒷⒶ	2発目の上段斬りも連続ヒットする。ただし、離れた位置からだと空振りやすい
↙ⓀⓀ	1発目の下段キックで相手が転倒。2発目の上段キックも連続ヒットする
⇨Ⓚ	ヒット後、相手はその場で崩れ落ちる。↘Ⓑなどの技が連続ヒットする

⇨Ⓑ連打

⬆カウンターで連続突きがすべてヒット！一気に大ダメージを与えられる

⬇キックで相手が転倒し、ホッピングアタックが連続でヒット。⇨⇨ⓀⒷ↓Ⓑからも狙える

立ち上がり中Ⓚ↓Ⓑ

リンクに慣れたら 他キャラにチャレンジ編

リンクを自在に操れるようになったら、他のキャラにも挑戦してみよう。一口に他のキャラといっても、その特徴によっていくつかのグループに分けることができる。ここではそのグループごとに編集部オススメのキャラを選んでみたぞ。

バランス重視で

ミツルギで挑戦

明確な弱点というものがないバランスタイプ。ミツルギはその代表格で、とても使いやすいキャラだ。ⒶⒶやⒷⒷを出しているだけでも、ある程度戦える。しかしそれだけでは面白くないので、徐々に使う技を増やしていこう。相手が離れているときに有効なのが←Ⓐ。前方の非常に広い範囲を攻撃するのでかわしにくい。こればかりを連発するのではなく、ⒶⒶなどと組み合わせて使えばより効果的。近距離では↓ⓀⒷを使いたい。出が速く、立ちガードでは防げないので強力。ⒷⒷがガードされたあとなどに出そう。

↑相手のスキに決めたい↘Ⓑ。ヒットした後に↓↘→Ⓑを出すと空中コンボになる

←しゃがみガードでないと防げないため強力な↓ⓀⒷ。積極的に使おう

↑←Ⓐはリーチが長い。相手との距離が離れたと思ったら、とりあえず出してみよう

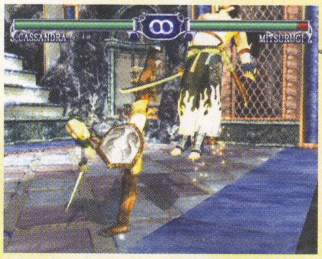
スピードで圧倒せよ

絶えずフィールドを動き回り、そのスピードを活かして戦うタイプ。ただしスピードがあるかわりに攻撃のリーチが短かく、相手に近づかなければ戦えない。今回はこのタイプの中からカサンドラをピックアップし、オススメの技を紹介しよう。まず最初に覚えたいのが↓↘→Ⓑ。出が速く、スキもそれほど大きくないので適当に出すだけでもいい。これがガードされるようになってきたら狙っていきたいのが↑or↓ⓀⓀや↗or↘ⓀⓀ。こう書くと複雑そうに見えるかもしれないが、要は前方に8WAY RUNで移動中にキックボタンを押せばこれらの技が出る。下段攻撃なのでガードされにくいぞ。

カサンドラで挑戦

↑前方に8WAY RUNで移動中にⓀ。接近手段を兼ねているので効果的なのだ

↑カサンドラの代名詞である↓↘→Ⓑ。深く考えずに連発してもいい



↑相手がスキを見せたら→→Ⓚを出そう。ここから↓↘→Ⓑが空中コンボになる

力こそが全て!

アスタロスで挑戦

圧倒的なリーチと攻撃力で相手をねじ伏せるタイプで、代表はアスタロス。ⒶⒶはリーチが長く左右も広い範囲をカバーするので、これを出しているだけで相手は近づくのに苦労する。たとえ近づかれてしまっても←Ⓑで十分撃退できる。←Ⓑがガードされるようなら投げ技(オススメはⒷ＋Ⓖ←)を狙おう。Ⓑ＋Ⓖ←は十字ボタンを後ろに入れつつⒷとⒼを押せば出やすい。

←相手が近くにいないならⒶⒶを出しまくるといい。たまにⒶⒷを混ぜていくとさらに強力だ

→相手を上に放り投げるⒷ＋Ⓖ←。この技を決めたら十字ボタンを上か下に入れっぱなしにして…

↑相手が地面に落ちる直前にⒷ。ダウン中の相手に攻撃がヒットし連続技になる

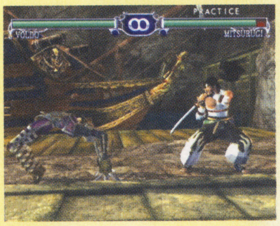
相手の意表をつけ!

これまで紹介したどのタイプにも当てはまらないのがこのテクニカルタイプ。なかでもヴォルドは本作の中で屈指のヘンなキャラ。その不気味な動きは一見の価値があるぞ。最初に覚えたいのは↘Ⓐ+Ⓚ。これは攻撃ではなく、

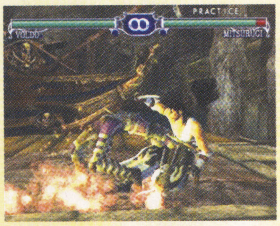
ヴォルドで挑戦

自分がブリッジ状態になる技。戦闘中にブリッジ状態になって何の意味があるのかというと、ここからしか出せない技があるのだ。例えば⇨⇨でブリッジ状態のまま高速移動する。いきなり出せば、相手が驚くこと請け合いだ。

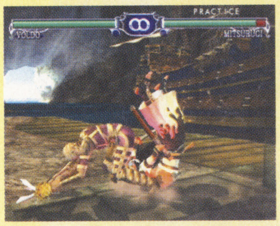
←ブリッジ中⬆or⬇ⒶorⒷで地面を泳ぐような攻撃が出る



←⇦Ⓑなら、攻撃しながらスムーズにブリッジになれる



←ブリッジ中に⇨⇨。不気味であると同時に強力な技でもある



←ブリッジ中にⓀ。ブリッジ中⇨⇨を警戒する相手に効果的

ウェポンマスターモードをプレイすると隠しキャラが出現

ウェポンマスターモードをプレイしていくと、次々に隠しキャラが現れることが判明！　隠しキャラとして登場するのは右の5人。ヨシミツは、武器は日本刀だがさまざまな(怪しげな？)忍術を使う忍者。シャレードは特定の装備はなく、使うたびに他のキャラの誰かの技を丸ごとコピーしてしまうという、かなり特殊なキャラなのだ。セルバンテスは二刀流の使い手。ソフィーティアはカサンドラの姉で、装備や技もカサンドラによく似ている。ソン・ミナはホン・ユンスンのお姉さん的存在で長刀を使う。この5人のうち、ソフィーティアとソン・ミナはアーケード版には登場しなかった家庭用オリジナルキャラなのだ。

ソウルキャリバーII発売記念!!

Get Weapon ゲットウェポン キャンペーン

～武器を集めてレアアイテムをゲットしろ～

ファン必見のビッグな情報!! 『ソウルキャリバーII』商品内チラシや広告、そしてこの記事内にもついている「武器イラスト入り応募券」を、「専用応募はがき」か「官製はがき」に貼って応募すると、抽選で豪華賞品ゲットのチャンス！　1点・3点・5点・10点のいずれかの点数分をテープ等ではがきに貼り、郵便番号・住所・氏名（フリガナ）・年齢・電話番号・職業と応募コース（1点…Cコース、3点…Bコース、5点…Aコース、10点…Sコース）を明記して応募しよう。さらに商品内チラシの応募券を貼ると、これらの抽選にもれても「Wチャンス賞」の当たるチャンスが残される！　奮って応募しよう!!

10点Sコース（2名）
ソニーHDDレコーダー<コクーン>チャンネルサーバー CSV-E77

5点Aコース（10名）
アップルコンピュータ デジタルオーディオプレーヤー iPod for win 10GB

3点Bコース（20名）
東芝 デジタルカメラ sora T15

1点Cコース（500名）
ソウルキャリバーII オリジナルウインドブレイカー

Wチャンス（80名）
ソウルキャリバーII オリジナルペーパーナイフ

応募先
〒112-0013
東京都文京区音羽1-15-15
文京音羽郵便局局留
ソウルキャリバーII
キャンペーン事務局 宛

締切り：2003年4月30日（水）
※当日消印有効

この券をハガキに貼って応募しよう！

●お1人様（はがき）何枚でもご応募可能ですが、一枚のはがきに同種類の応募券が貼ってある場合や、コピーした応募券が貼ってある場合は、無効となります。●抽選はS・A・B・Cコースの順に行います。この時お1人様が重複して当選することはございませんのでご注意ください。●抽選は明記されたコースのみとなります（ただし、Wチャンスは除く）。●「専用応募はがき」は全国の同キャンペーンポスターの貼ってあるお店に設置してあります。詳しくは店頭にてお問合せください。また、同はがきはナムコのホームページhttp://www.namco.co.jpでダウンロードすることも可能です。●当選の発表は賞品の発送でかえさせていただきます。●送付の際は応募券をテープなどでしっかりと貼り付けてください。●ナムコ社員および関係者はご応募できません。●賞品の仕様・デザインは変更になることがございます。ご了承ください。問合せ先：0120-850-156（受付時間10：00～17：00／土・日祝祭日を除く）　※事務局では応募の到着確認や当選に関する問合せにはお答えしておりません。

「ボム」から「スパイダーボール」入手まで探索ルートサポート

METROID PRIME
メトロイドプライム

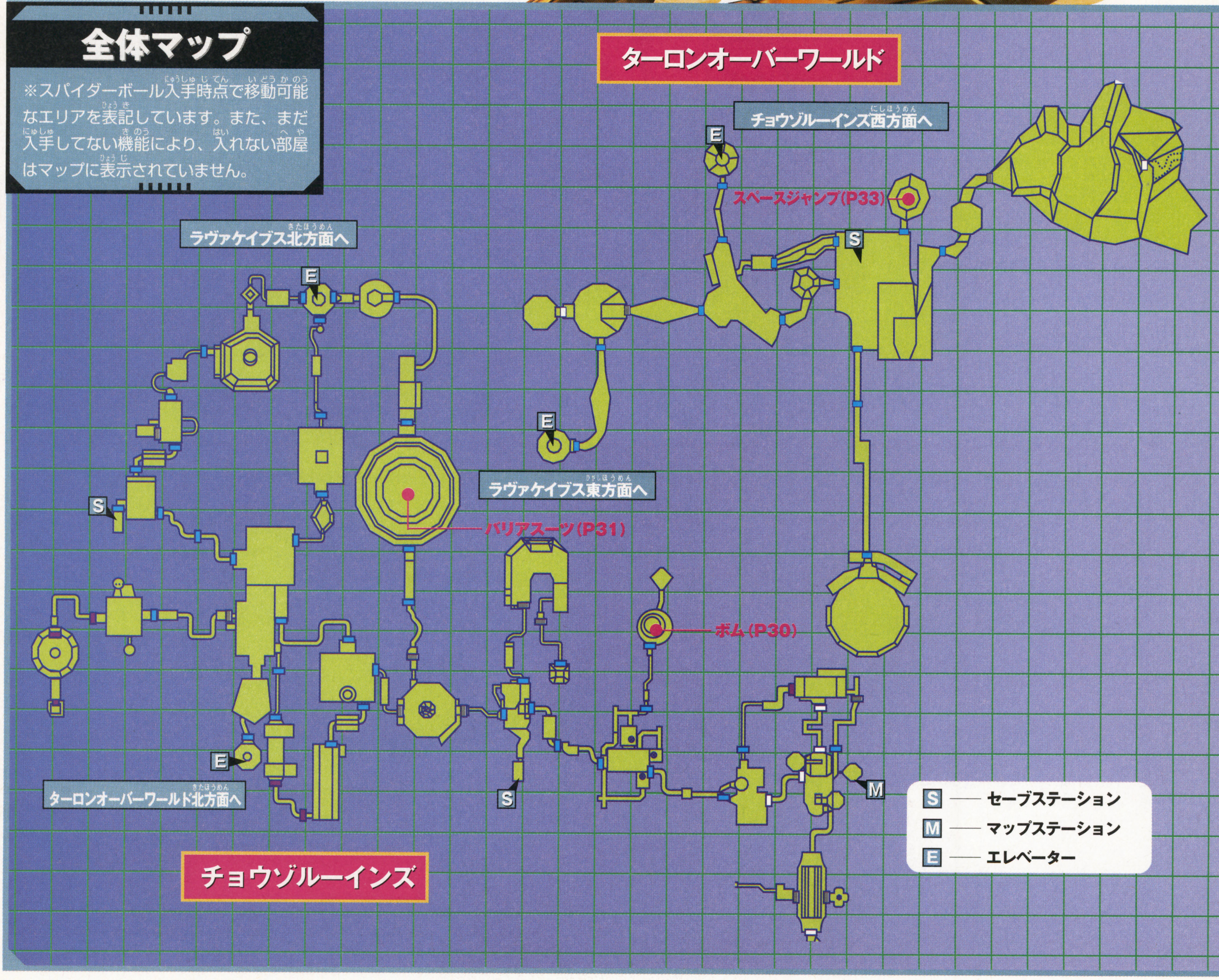
今回は「スパイダーボール」を入手するまでを攻略。サムスのターロンⅣの探索も、いよいよ中盤に突入となる！

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	メトロイドプライム	ジャンル	シューティングアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

全体マップ

※スパイダーボール入手時点で移動可能なエリアを表記しています。また、まだ入手してない機能により、入れない部屋はマップに表示されていません。

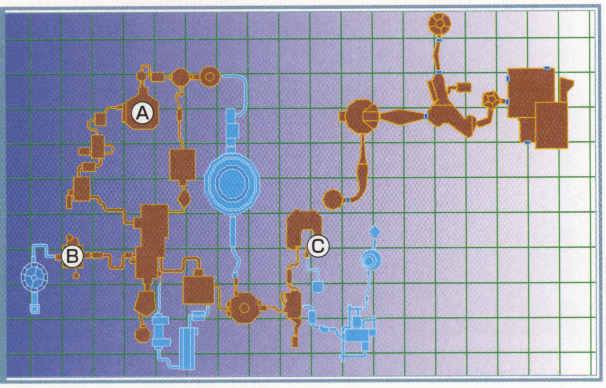


 ©2002,2003 Nintendo

「チャージビーム」入手までのターロンⅣ探索

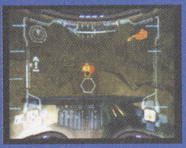
ミサイル、チャージビーム、モーフボールはすべてチョウゾルーインズに隠されている。画面に表示される行き先を頼りに進めば、ほぼ一本道で行くことが可能。ボス戦の難易度もそんなに高くない。

「チャージビーム」入手時マップ



Ⓐ ミサイルランチャー

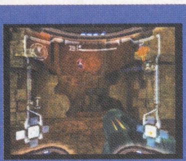
チョウゾルーインズのハイブトーテムでボス戦となる。ブラッドワスプを蹴散らしながら弱点の赤い部分を攻撃せよ。



←ハイブトーテムを倒した奥に、ミサイルランチャーが！

Ⓑ モーフボール

祭壇跡地にいるジャイアントビートルを倒すと入手可能に。ロックオンしたままBボタンでサイドステップして攻撃だ。

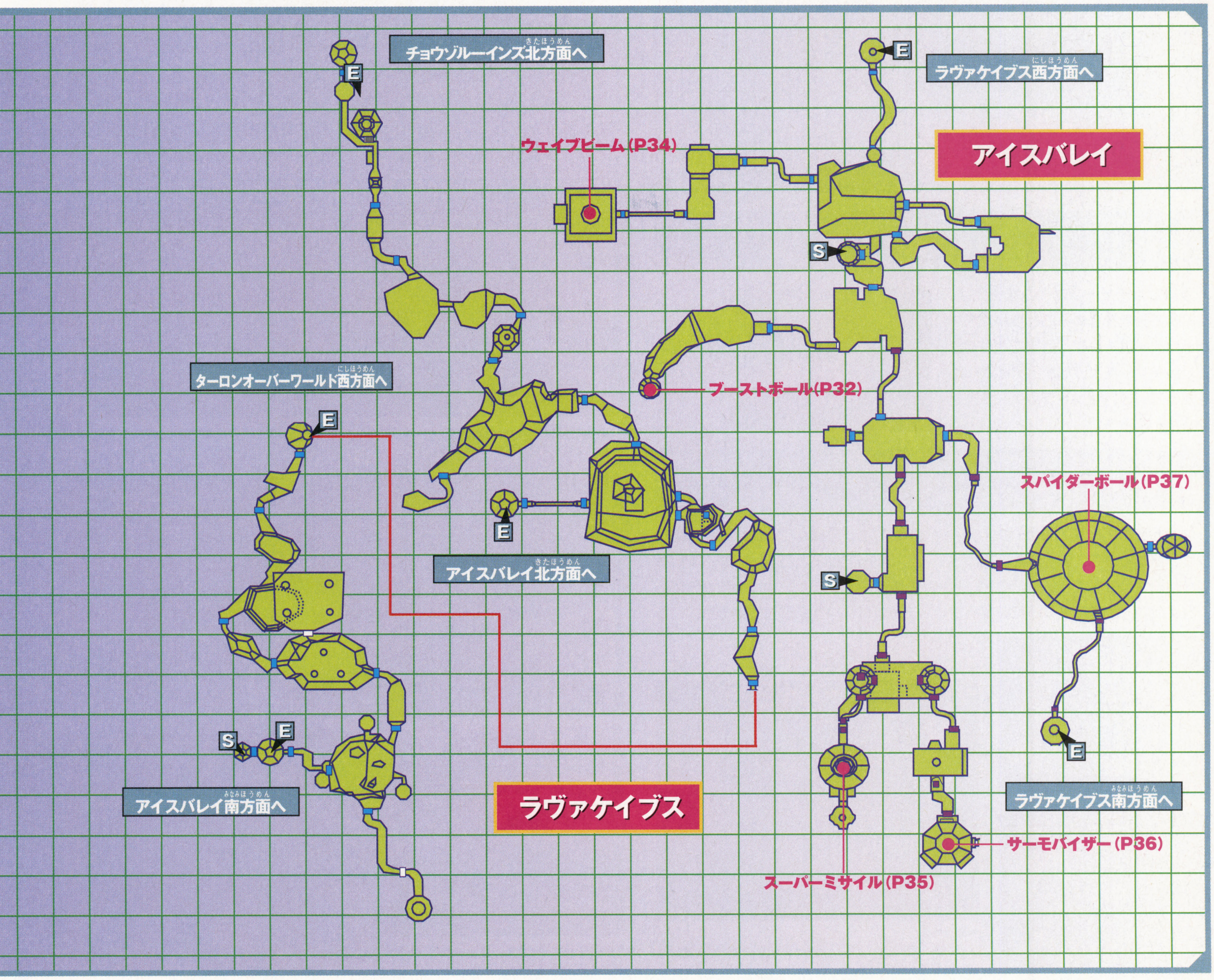


←モーフボールがあれば狭くて入れなかった場所へもいける

Ⓒ チャージビーム

ウォータリーホールで4カ所にあるシンボルをスキャンで起動させ、ゲートを開けた奥にチャージビームがある。

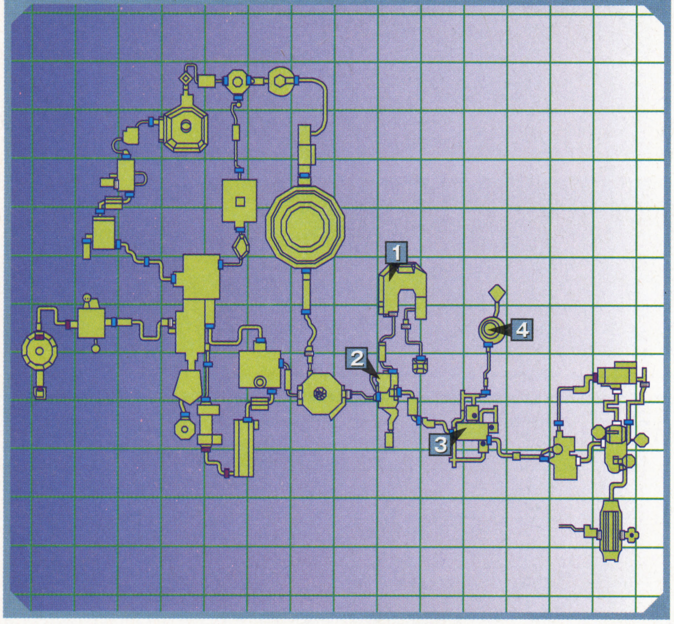
←チャージビームの獲得で、サムスの攻撃力がアップ！



NEXT ITEM

ボムを入手

ボムはチョウゾルーインズ内にある。チャージビームを獲得したら、セントラルゲートまで戻り、セントラルゲート上部にあるゲートを進むことになる。目指すはセキュリティドームだ！



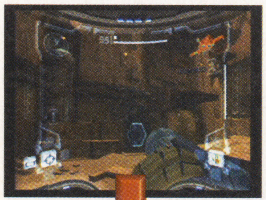
1. チャージビームでアイボールを撃て

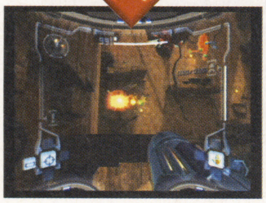
獲得したチャージビームを使えば、これまで動きを止めることしかできなかったアイボールを、倒すことができる。レーザーをよけながらアイボールを撃っていき、セントラルゲートまでいったん戻ろう。

←通常のショットだとアイボールの目をつぶらせて攻撃を止めることしかできないのだ

2. セントラルゲート上部のゲートへ

セントラルゲートにはセーブステーションがあるので、傷ついているようなら回復させておこう。東側のゲートに行くには、西側にある段差をジャンプして登っていくことになる。通路が狭くなっているところは、モーフボールを使って通過。途中にあるブラストチャブは遠くから撃って倒そう。





足場を使って モーフボール使用

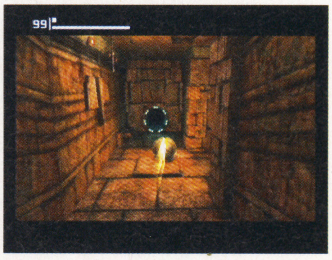
←↑段差をジャンプで登っていく。ブラストチャブはうっかり倒すと吐き出した毒でダメージを受けるので、遠距離から狙撃するのが大事。つまらないミスは防ごう

3. エネルギーコアへ入りすぐ左の通路へ

エネルギーコアに入るといくつかの通路があるが、現時点で確実に通れるのは入ってすぐ左の通路。また所々に毒水が沸いている部分があるので、ジャンプでうまく交わそう。モーフボールで通路を抜ければセキュリティドームだ。

←入ってすぐ左の通路に進もう。エネルギーコア内は意外に広く、動力源が3カ所もあるのだ

↑これまでにも悩まされてきた汚染された毒水。もうすぐボスなので、ノーミスで通過したい



↑モーフボールでくねくねとくぐっていけば、目の前にセキュリティドームが現れる

4. アサルトバーナーAO-1837を倒せ

アサルトバーナーは上部に現れる赤い弱点に一定量以上のダメージを与えると、ポイズンワスプの巣に向かって炎を吹きかける。このあと大量のポイズンワスプが登場するので、ロックオンしながら1匹ずつ倒していこう。回転する炎は複数のパターンがあるが、ジャンプでよけるのが確実だ。

噴射する炎をよけながら

↑回転速度やパターンは複数ある。ジャンプやモーフボールでやり過ごすのが一番

弱点のポイントを攻撃

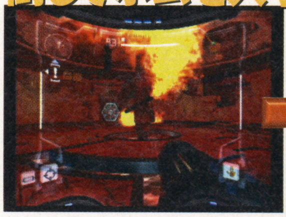
↑赤い弱点は時々しか姿を現さない。見えたら素早く移動し、ロックオン攻撃だ

ロックオンで一気に攻撃

赤い弱点はロックオンすることができるので素早くダメージを与えよう。ただ、真正面にロックオンしないと当たらないので、位置が悪いときはサイドステップで微調整し、普通のショットを連射してガンガン撃っていこう。

←一定量のダメージを与えると、炎が上向きになりポイズンワスプの巣に直撃！ 大量のポイズンワスプが出てくるので、炎をよけながら倒すのだ

倒してボムを入手

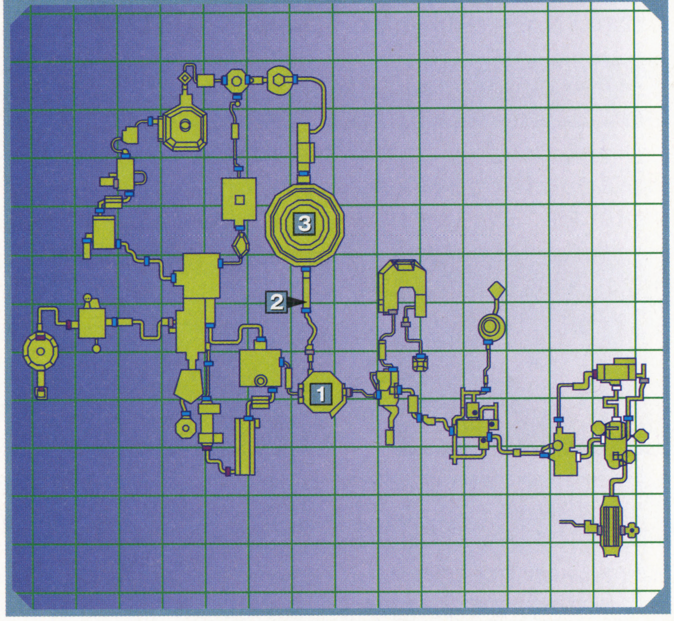


↑→アサルトバーナー本体への蓄積ダメージが一定量を超えると爆発する

NEXT ITEM

バリアスーツ入手

ボム入手後はセントラルゲートを通り、スピリチュアルウッドまで戻るルートとなる。スピリチュアルウッドからは、謎解き要素が強くなり実際に行き来する部屋は少ない。ゲートを開けて奥へ急ごう！



1. スピリチュアルウッドで4つのシンボルを起動

モーフボールとボムを駆使して、目指すはスピリチュアルウッド上部のゲート。ここでは4つのシンボルを起動させないと、ゲートが開かない仕組みになっている。以下の写真を参考に、ルーニックシンボルを起動させよう。

1つめ

2つめ

3つめ

4つめ

すべて起動させるとゲートが開く

意外に見つからないのが1つめ。シンボルがポイズンウィードの下にあるので、死角となって見えないのだ。あとはしっかりスキャンだ！

2. スパンクバインに注意して通過

サンライズドームへ続くこの通路では、ポイズンウィードと、スパンクバインが行く手を阻む。地面を撃ってポイズンウィードを引っ込めながら歩くのだが、不意に現れるスパンクバインには注意。ゆっくり歩いていこう。

↑ゲート手前にあるコンテナを破壊して、ミサイルやエネルギーを回復しておこう

3. フラーグラを倒してバリアスーツ入手

フラーグラは本体を撃ってもダメージを与えられないが、気絶させることは可能。実は太陽光で活動しているので、4カ所あるミラーを上げて太陽光を絶つことで倒れる。ミサイルやチャージビームでフラーグラを気絶させてミラーを上げ、すべて上げたら触手奥のポイントにボムを当てるのだ。

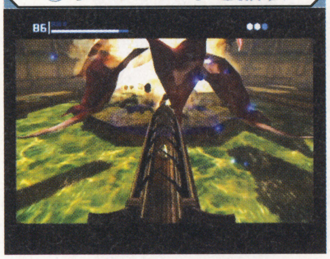
①ミサイルで気絶させる

↑ミサイルがなければチャージビームでも可

②ミラーを撃って上げる

↑ミラーをすべて上げてしまえばよい

③ボムスロットを破壊



↑引っ込んだ触手の通路を通りボムを当てる

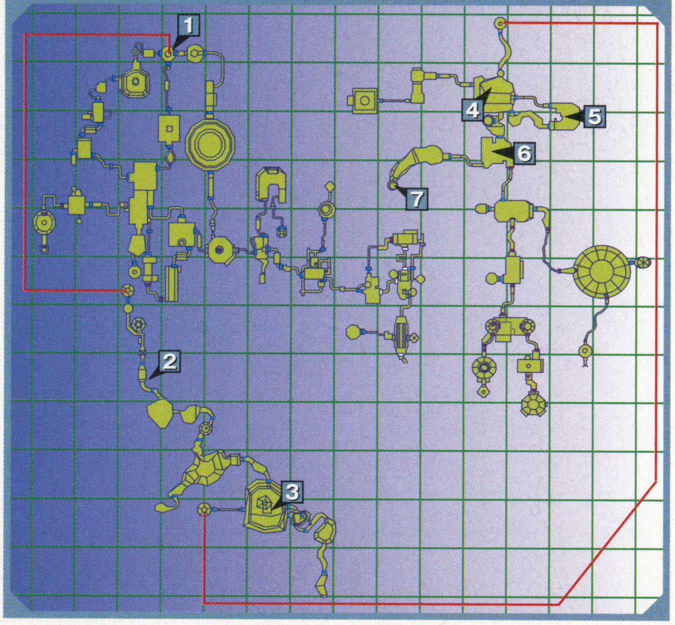
④計4カ所破壊する

↑ミラーの数が増えていき最後は4つ上げる

←フラーグラを倒すとバリアスーツが手に入る。これまでマグマの熱気で入れなかった場所が通れるようになる。新たなワールドに進むことができるぞ！

NEXT ITEM ブーストボール入手

バリアスーツ入手で行動範囲が広がり、チョウゾルーインズから、ラヴァケイブス→アイスバレイと2つのワールドへ新たに行けるようになる。ブーストボールはアイスバレイの奥地にあるので道のりは長いぞ。



1. エレベーターでラヴァケイブス北方面へ

まずはチョウゾルーインズからラヴァケイブスをつなぐエレベーターへ。サンライズドームへ来た道はふさがれてしまうので、北側のゲートからぐるっと回っていくことに。途中、コンテナでエネルギーを回復できる。

←通路を道なりに進むと、エレベーターの部屋に到着。このまま下へ降りよう

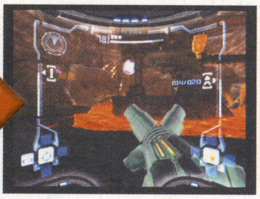
2. ボムで岩を破壊して奥に進もう

マグマレイク通路では足場をジャンプで渡った後、行き止まりになるのだが、壁をよく見るとボムで壊せるものだとわかる。モーフボールになってボムで壁を破壊し、細い通路を奥へと進んでいこう。

←何層にもなった通路をボムで破壊しながら進んでいく。この先はマグマレイク

3. ビームタレットをミサイルで破壊し上のゲートへ

集中管理ステーションではやっかいなビームタレットが待ち構えている。破壊するにはミサイルを2発当てないといけないので、まだ作動していない緑色のランプ時に、遠距離からロックオンしてミサイルを当てよう。破壊したら、段差になっている足場をジャンプで登っていこう。



2回当てよう

←ビームタレットを破壊するなら、このくらい離れていれば安全に狙える

4. 水路に入りゲートロックを解除

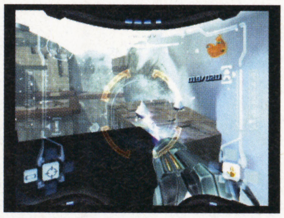
エレベーターを使って、今度はアイスバレイに到着。まずは入ってすぐ左にある鉄格子のような水路へ向かい、ミサイルでこれを破壊。奥にあるゲートロックをスキャンして解除すれば、閉ざされていたゲートを開けられる。

←チャージビームでは壊せない。ミサイルを使えば一発で破壊できる。奥へはモーフボールで通過

5. ベビーゴースを倒しガレキを登ろう

ここで登場するベビーゴースは背中が弱点。ロックオンしてサイドステップで背後に回り、ミサイルかチャージビームを当てよう。倒した後はガレキをジャンプで伝って上のゲートを目指そう。クリステルはミサイルで対処。

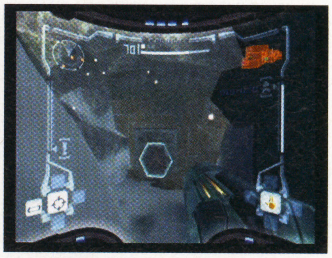
←広い場所におびき寄せ、サイドステップで背後に回れ


←足場にいるクリステルは意外とやっかい。ミサイルで倒せ

6. 2匹のベビーゴースを倒しゲートへ

アイスルーインズにも2匹のベビーゴースがいるので、背後を狙って倒そう。ここは建物が多くて入り組んでいるのだが、基本的には入って大きく右に回る感じで進んでいくと、ミサイルゲートが現れるはずだ。

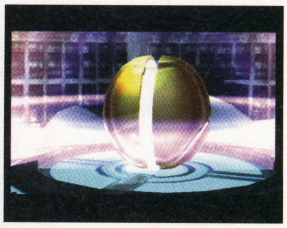
↑真正面からの攻撃は一切効かない。背後を取られないように必死で動くベビーゴース


↑マップ上だと簡単に行けそうだが、意外に細い道を通ってこのゲートにたどり着く

7. 浮遊石を並べてブーストボール入手

アイスキャニオンでは、つり橋のような所から下に降り、右手に起動スイッチを見つけることができる。この起動スイッチをスキャンで起動させると、浮遊石が動き出し足場となって現れる。これを伝った先にブーストボールがある。

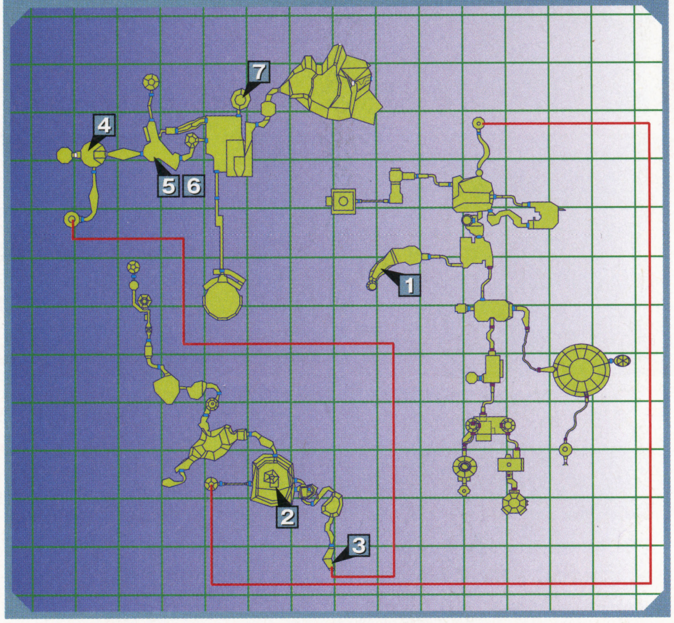
←スキャンすることで浮遊石が動き出す。これで先に進むことが可能に


←浮遊石は1回乗ると落ちてしまう。ジャンプに失敗したら、再度起動させないといけない。うまく渡れれば目的地へ！

NEXT ITEM

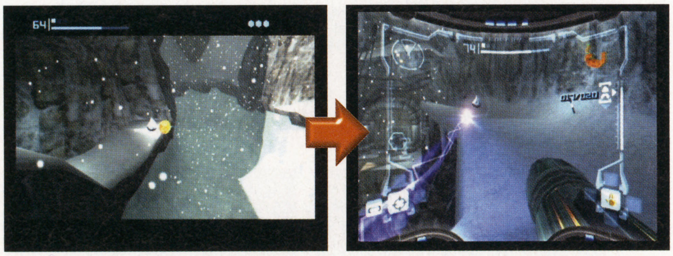
スペースジャンプ入手

ここからはアイスバレイからラヴァケイブス経由で、ターロンオーバーワールドへ戻ることになる。ブーストボールを使えば、ハーフパイプ状のものは登ることができるので、いろいろ試してみよう。



1. ブーストボールで渓谷を登る

入手したブーストボールを使って、アイスキャニオンをブーストで勢いをつけて登っていく。この渓谷を登らないと元のゲートに戻ることができないので、スティックの傾きとブーストの加減を調節して登りきろう。



↑うまく登りきれば、来た道を戻ることができる。ここでコツを覚えれば後で楽になるぞ

2. ビームタレットを破壊し1Fのゲートへ

集中管理ステーションに来たら、行きと同じくビームタレットをミサイルで破壊し、東側のゲートを通ろう。

←ターロンオーバーワールドへ続くエレベーターが先にある

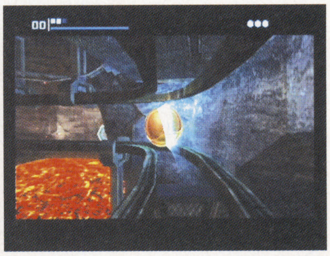
←帰りはビームタレットが目の前に現れることになる。落っこちてマグマの餌食にならないように気をつけよう

東側のゲートへ

3. ラヴァケイブス東方面のエレベーターへ

マグマガーデンではトライクロプスに注意しながら、細い通路を通っていく。出口についたら南側に進路を取れば、ターロンオーバーワールドへのエレベーターへと通じている。反対側にはミサイルが置いてあるぞ。

↑トライクロプスにつかまってしまうとマグマの中に落とされてしまうので気をつけよう



↑マグマブリッジでは、レール上の通路を通ってエレベーターのあるゲートへ向かう

4. らせん状の通路を登り上のゲートへ

ターロンオーバーワールドに到着しターロンケイブに来たら、らせん状の通路を登って中域にあるゲートへ進もう。ゲート付近は足場の1つ1つが離れているので、タイミングを見てジャンプしよう。

←道なりに進んでいくとくるくると回りながら登っていく。落ちると最初からやりなおしだ

5. 人工的なハーフパイプをブーストで登る

ターロンキャニオンには、人工的に作られたハーフパイプ状の壁がある。ここをブーストボールで駆け上がっていけば、上部の通路へ進むことができる。アイスキャニオンでの練習を思い出そう。

←以前は通過してそのまま通ったあの場所。確かに人工的に作られたような雰囲気だ

6. モーフボールを使って通過

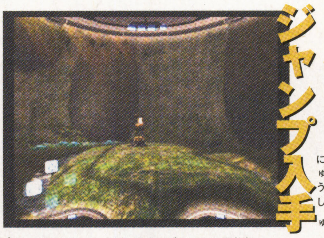
ハーフパイプを登って進むと、ここも行き止まりに。先ほど同様、モーフボールでボムを使用し、壁を壊してこう。奥に進むと、スターシップのあるランディングサイトへと戻ることになる。

←スキャンするともろい岩だということが判明。ボムで壊しながら奥へ進もう

7. ジャンプで足場を渡り奥のゲートへ

ランディングサイトへ出たら、真っすぐ段差を乗り越えていき、左手に見えるゲートに入ろう。ここにはスペースジャンプが隠されていて、いわゆる2段ジャンプが可能になる。行動範囲がかなり広がるぞ。

↑ここで落っこちてしまうと苦労があだに

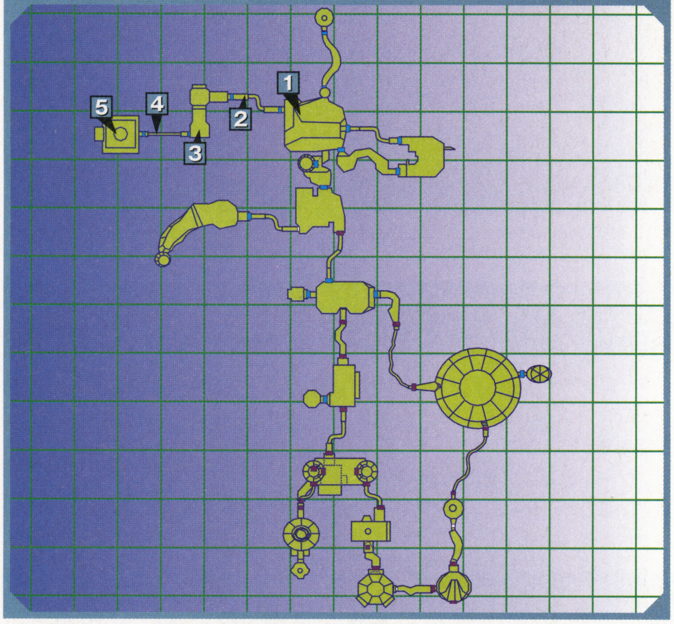


↑3つのワールドをまたぎここに到達

スペースジャンプ入手

ウェイブビームを入手

スペースジャンプ入手後は来た道を戻り、再びアイスバレイへ！　入手すると紫のゲートを開くことができるようになる。入手後はそのままアイスバレイで、次のパワーアップを取りにいこう。



1. 浮遊岩を飛び移れ

ラヴァケイブス方面から来たら、ゲートを通ってすぐ右上に見える建物へ向かおう。スペースジャンプを使い、今まで届かなかった浮遊岩を足場に使い、上に登っていこう。時折マップを見て、進んでいる方向を確認。

↑スペースジャンプは意外と高い場所にも届く。足場に飛び移ったら周囲を確認し、さらに上に

↑この道を先へ進んでゲートを開こう。途中でマップを見て、現在地の確認もしておこう

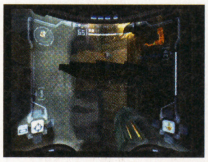
2. ブーストボールでボルテックスを回避

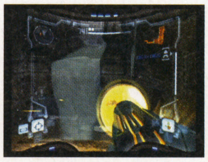
ゲートの向こう側には、パルスボルテックスとスキャッターボルテックスがひしめいている。両方ともウェイブビーム以外の攻撃では倒すことができないので、今は避けていくしかない。パルスボルテックスはブーストボールで回避し、スキャッターボルテックスは電流の隙間を通り抜けて進もう。

⬅今はボルテックスからは逃げるしかない。攻撃がやんだスキに、ブーストボールで一気に駆け抜けよう

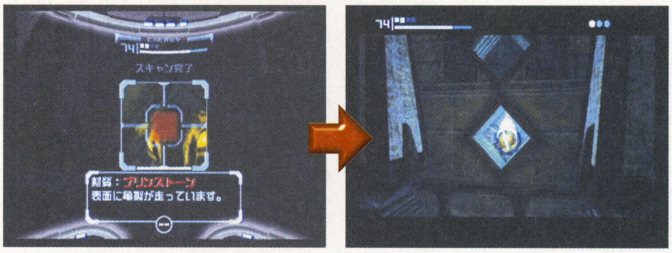
3. 像へミサイルを撃ちボムスロットへ

アイスパラサイトなどを排除しつつ足場を登り、両脇に像が並ぶ通路へ。スキャンバイザーで調べると、像がひとつがひび割れていることがわかる。そこへミサイルを撃ち、出たボムスロットを作動させよう。





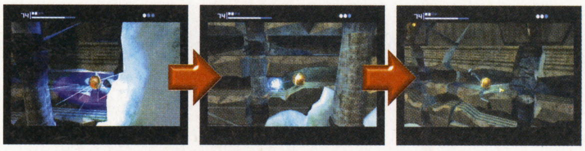
⬅途中の敵は倒しておかないと、足場から突き落とされることがある。ミサイルを惜しまずに倒して進もう



↑右側の一番奥がミサイルで壊せる像だ。壊したあとにボムスロットが出るので、それを作動させると、奥の扉が開く。中央にある像は意味ありげだが、今の時点ではどうしようもない

4. 下の岩を壊しボムジャンプ

モーフボールでしか通れない細い通路だ。ここでは、進路をふさぐ岩の柱をどかせる必要がある。ボム2発で壊れる床パネルを壊して下に降り、柱を支える岩を2つボムで壊したら、ボムジャンプで上に戻って通ろう。



↑下にもぐる、柱を壊す、上に戻るのを繰り返して先へと進んでいこう

5. ベビーゴースとシーゴースを倒せ

多数のベビーゴースと戦った後、シーゴースと戦うことになる。勝てばウェイブビームを入手できる。シーゴースは攻撃後の息を切らしているときを狙い、手動照準で首の横のエラにミサイルを撃ち込むと効果的だ。

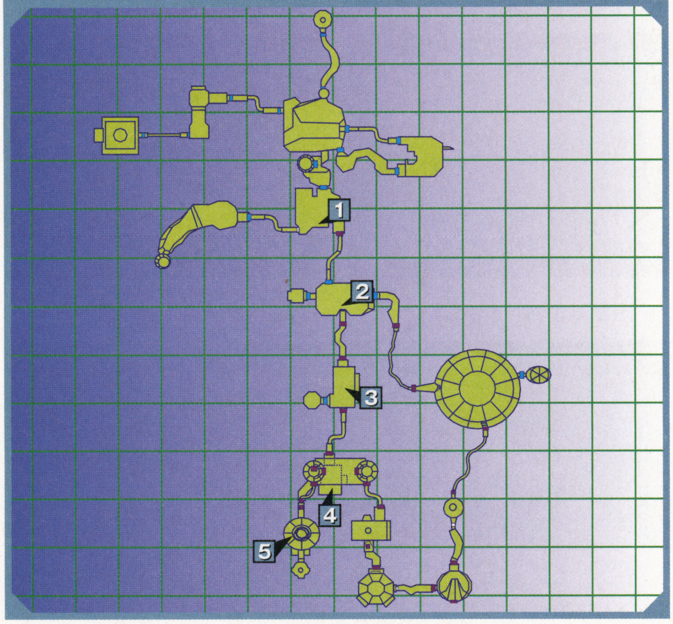
➡ベビーゴースにはミサイルを温存してチャージビームで戦おう。サイドステップを駆使して背後へ

⬅↑攻撃が終わって呼吸しているときを狙い、至近距離からミサイルを撃ち込むのが有効。弱点は首の横にあるエラ。手動で照準して狙え!!　できない人はモーフボールで腹の下にもぐりボムで攻撃する方法を試そう

敵の攻撃後ミサイルで反撃

スーパーミサイルを入手

アイスバレイのパイレーツが根拠地にしているエリアへと進み、スーパーミサイルを入手する。スーパーミサイルはコルダイト製の物質を砕くことが可能なほか。攻撃にも活躍するぞ。



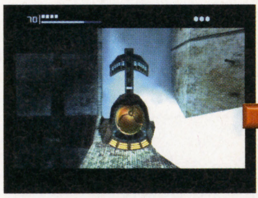
1. ウェイブビームで扉を開け

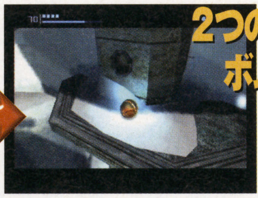
入口から右奥の天井に、ミサイルで下に落として足場にできる鍾乳石がぶら下がっている。これを足場にして上に登り、建物を飛び移りながら紫のゲートへと向かおう。建物にいる敵はミサイルで確実に倒して進め。

←スペースジャンプで跳び移って、ウェイブビームでゲートを開くのだ

2. 足場を水に浮かべて上へ

この部屋内にあるスピナーにモーフボールで入り、作動するまで連続してブーストしよう。2つあるので両方とも作動させると、ボムスロットが使用可能になる。作動させれば一定時間水が注入され、足場が浮く。足場を渡り中央の柱へ。そこから足場を乗り移って最上階まで登っていこう。





2つのスピナーとボムスロットを

←2つのスピナーを完全に作動させれば、ボムスロットが使用できる

←水が入ったら足場を渡り上に。途中の穴にはエネルギータンクも

3. 敵を全滅させてロックを解除

部屋に入ると、ゲートがロックされて多数のパイレーツが出現する。すべて倒せばゲートのロックが解けて、先へと進めるようになる。部屋の天井にはビームターレットが設置されているので、パイレーツが出現する前に破壊しておこう。ゲートを通ったらすぐに上を向き、チャージビームで攻撃。

↑部屋に入ったら、まずはビームターレットに攻撃。パイレーツと一緒に攻撃されると回避しにくくなる

←囲まれないように、弾除けになるものをうまく使って戦おう

4. パイレーツデータを取りつつ登れ

ここから先のエリアでは、ログブックに記入されるパイレーツデータがたくさんある。ログブックの完成を目指すなら、くまなく探索していく必要があるだろう。ただし、この周辺ではパイレーツが多数出現する。スキャンする前に、敵を一掃しておかないと思わぬダメージを受けることになる。探索の前に安全を確保しよう。

敵を倒してからスキャンしよう

➡当然サーチしている間は攻撃できない。部屋をくまなく調べるときは、完全に敵を全滅させてから調べるように

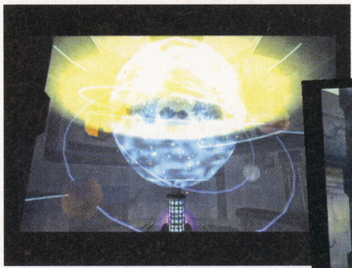
5. ホログラムを出して登れ

パイレーツを倒したら、スキャンバイザーでスイッチを探していれる。使用可能になったボムスロットを作動させていくと、床のスピナーが使用可能になる。スピナーをすべていれたら、壁の外周にある足場を跳びわたって上を目指そう。スペースジャンプは意外と高くまで届くことを忘れずに。

ボムスロット2つ

←部屋の外周の足場に2つボムスロットがある。順番に作動させよう

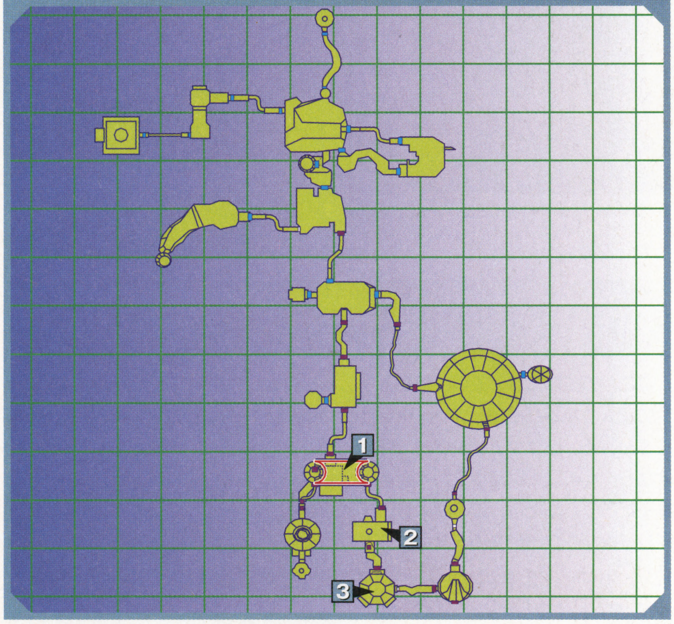
←↓ホログラム装置が作動したら、部屋外周の足場を跳び移って一番上にあるスーパーミサイルを取りにいこう



4つのスピナーをオンにして足場を登れ

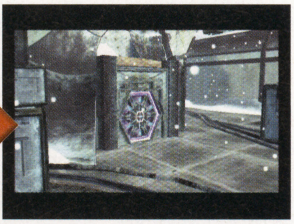
サーモバイザーを入手

サーモバイザーは、温度を発しているものを捕らえる新たなバイザーで、暗いところでも視界を保つことができる。取りに行く途中、ついにメトロイドと会うことになる。撃てば倒せるので恐れず進もう。



1. パイレーツを倒して進め

ツインタワーを登ると、ゲートがロックされパイレーツが複数出現する。パイレーツを倒すと、今度はフライングパイレーツが出現する。チャージウェイブビームを当て、しびれている間に再チャージを繰り返し、行動させないようにすると楽に倒せる。なお、この時フルチャージする必要はない。



←出現する敵すべてを倒せばゲートロックは解除される。フライングパイレーツには要注意

チェックポイント 進む前にセーブステーションへ

サーモバイザー入手後、来た道を戻ることになるが、照明が落ちてサーモバイザーで進まなければならないのに加え、敵の再配置で苦戦は必至。取りに行く前に必ずセーブをしておこう。

準備を整えて

←↑エネルギーが減った状態で進むのはかなりのリスク。セーブと回復を忘れずにしておこう

2. 敵のいる方向へ進もう

中央のメトロイドは部屋を探索していると、カプセルを破って襲い掛かってくる。攻撃をよけつつチャージビームで倒そう。その後、ガラスを突き破ってパイレーツが飛び込んでくる。破れたガラスから部屋の外へとジャンプで進むことができるようになる。コンバットバイザー左上のレーダーを見ながら、敵のいるほうへと進むとあまり迷わず次の部屋へ進むことができる。

↑ターロンメトロイドはチャージビームで倒すことができる。距離を置いて攻撃しよう

↑ガラスを突き破ってパイレーツが出現。割れたガラスから奥に進めるようになる

↑→敵のいるほうへ進み、すべて倒したら、改めて部屋を探索しよう。エネルギータンクの入ったカプセルはミサイルで割れるぞ

3. スイッチをスキャンしながら下へ

この部屋の一番下に、3重のシールドに守られたサーモバイザーが置いてある。シールドの解除装置は入口のゲート左奥に1つ、中層部に1つ、最下層に1つの合計3つあり、スキャンバイザーで調べると解除できる。一気に飛び降りず、シールドを解除しながら1階ずつ降りていこう。

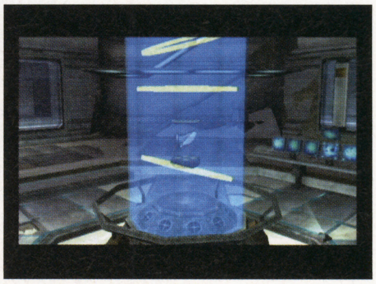
↑シールドを止めながら降りていこう。部屋に入った直後はフライングパイレーツにも注意

↑敵の攻撃などで、一気に下に落ちてしまったときは、下から上にシールド停止スイッチを探す

ビームターレットにも注意

↑左上のレーダーをよく見ながら降りれば、ビームターレットの位置も早くわかる。撃たれる前に破壊しよう

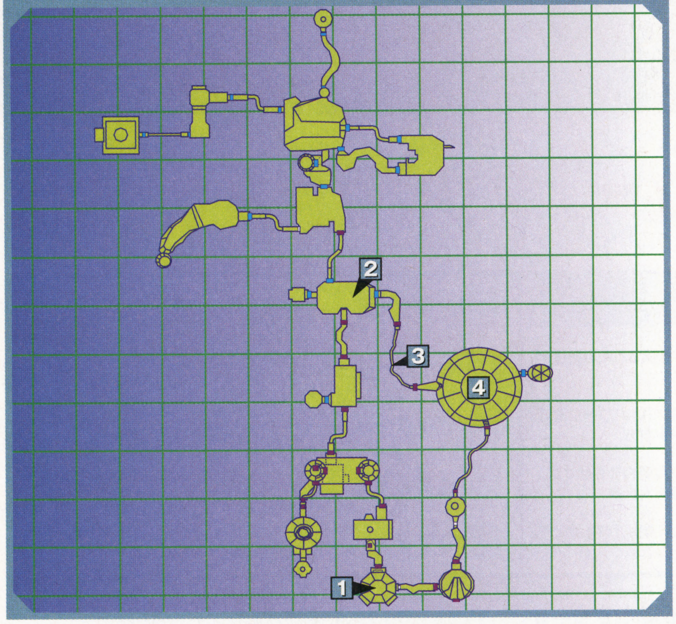
バイザーを守るシールドを解除



↑シールドをすべて停止させればサーモバイザーを取ることができる。停止装置を探そう

スパイダーボールを入手

サーモバイザー入手後、施設の照明が落ちる。サーモバイザーを使いながら来た道を戻ろう。アイスウォーターフォールで開けなかったゲートを開き、サーダスの元へ。倒せばスパイダーボールが手に入るぞ。



1. 来た道を戻ってウォーターホールへ

サーモバイザーを使い、視界を確保して来た道を戻る。部屋を登っていくと、メトロイドが襲い掛かってくるがあせらずチャージビームでしとめよう。ゲートの電源が落ちているが、サーモバイザーに反応する点にウェイブビームを撃ち込めば復活する。

道中出現するドローンには、フライングパイレーツと同様の戦法が有効だ。相手に行動させないように攻撃!!

サーモバイザーにチェンジ

⬆➡真っ暗な中でも視界を確保可能。進むときはゆっくりと進み、敵を確実に倒そう

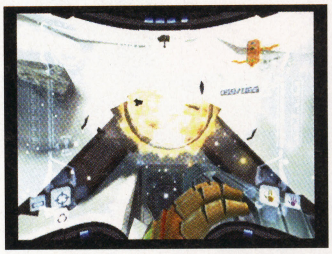
暗闇を見通せ

⬆ゲートは電源が落ちていて開かない。この装置にウェイブビームを当てて復活させよう

⬆復活したゲートは普通に開くようになる。これ以降も出てくるので覚えておこう

2. 露出させた電源ユニットへビーム

開かなかったゲートの上に、スーパーミサイルを当ててから、サーモバイザーで見てみよう。1の部屋にもあったゲートの電源ユニットが見えるはずだ。そこにウェイブビームを当ててゲートを復活させよう。

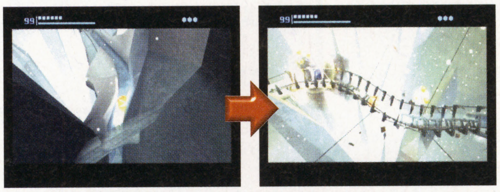


⬆ゲート上をスキャンすれば、狙うべき場所がわかる。そこに向かってスーパーミサイルだ

⬆ここでもサーモバイザーで電源ユニットを探してゲートを開き進んでいこう

3. ボルテックスの下を駆け抜けろ

モーフボール1つ分の細い通路を進む。ここにはパルスボルテックスが何体かいるのだが、こちらから攻撃する手段がない。ブーストをタメながら進み、ボルテックスの攻撃のスキをついて一気に駆け抜けていこう。



ブーストボール!!

⬅連続してブーストダッシュして、一気に駆け抜けていこう

4. サーダスを倒せ!!

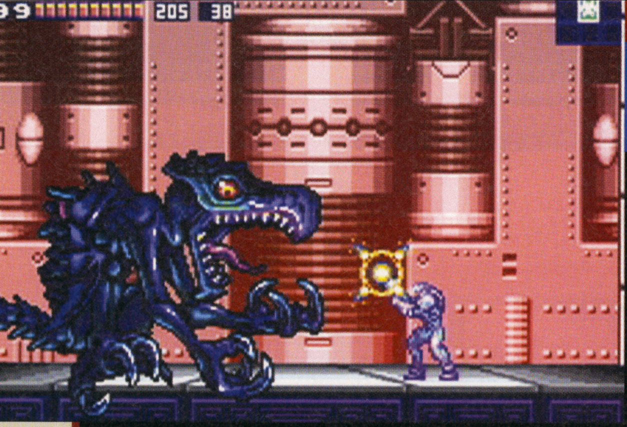
部屋に入るとサーダスとのバトルになる。サーモバイザーでの攻撃とコンバットバイザーでの攻撃を切り替えながら戦おう。転がってきたらブーストボールで回避。岩を投げてくる攻撃は、岩を壊して回復アイテムを取るチャンスだ。

⬆岩に覆われた弱点をサーモバイザーでロックして攻撃

➡スーパーミサイルで攻撃すると、弱点を一気に破壊することができる。ミサイルの残量に注意しながら積極的に使っていこう

スーパーミサイルで速攻!!

⬆➡岩を投げてきたときは、岩をロックオンして破壊し、アイテムを取ろう。エネルギーやミサイルを回復だ



終盤の探索ルート+ポイントをピックアップ攻略!

メトロイドフュージョン

GBアドバンス	
タイトル	メトロイドフュージョン
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	GC-GBAケーブル対応

居住デッキの調査からスクリューアタック覚醒までを解説

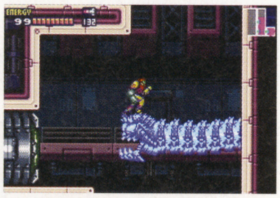
セクター3の冷却装置を作動させてひとまず危機を回避すると、メインデッキ内の居住デッキに向かうよう指示される。いよいよ終盤に突入だ。今回は居住デッキの調査から、ラスト直前となるスクリューアタックの覚醒までをサポートする。探索順は右のチャートのようになり、エレベーターからでなく、ショートカットルートで次のセクターへ向かうケースも出てくるぞ。

終盤探索チャート

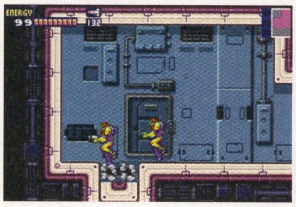
1	メインデッキ	新たな生体反応が確認された、居住デッキを調査する
2	セクター5	データルームに向かい、パワーボムデータをダウンロードする
3	メインデッキ	スペースジャンプの能力を覚醒させ、B.S.L.の補助電源を入れる
4	セクター2	メインサイロ停止の原因である敵を倒し、プラズマビームを取り戻す
5	セクター5	データルームを破壊したナイトメアを倒し、グラビティスーツを手に入れる
6	セクター4	データルームでディフュージョンミサイルのデータをダウンロード
7	セクター6	ボクスを倒してウェイブビームを取り戻し、極秘エリアに侵入する
8	極秘エリア	シークレットラボを調査すると事故が発生。1分以内に安全区域まで脱出
9	セクター1	ネオリドリーを倒し、スクリューアタックの能力を覚醒させる

1 メインデッキ　隠し通路で居住デッキの上部へ

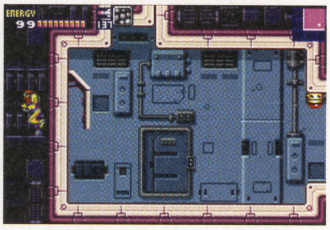
生体反応の正体はダチョラとエテコーンという友好的な生物。居住デッキの広い部屋の上部中央にコンピュータがあるので、操作して彼らを救出しよう。左側の縦長の通路へは、広い部屋の左下からカベをすり抜けて入れる。



←右側の縦長通路。フーネやナミへを凍らせて登っていく

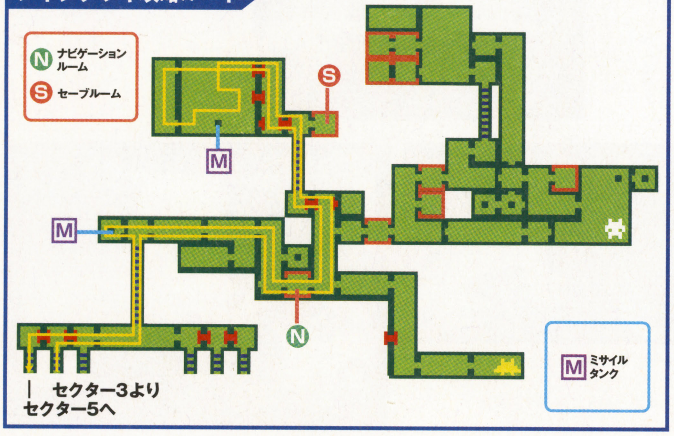


↑大部屋の中段ではダッシュで床を壊す



←大部屋の左下。カベをすり抜けて左の縦長通路に入ろう

メインデッキ攻略ルート

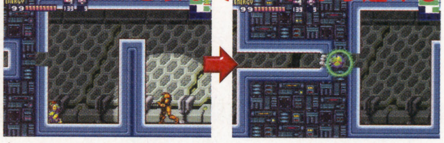


2 セクター5　パワーボム入手後は右下へ進む

パワーボムを入手したら右の縦長通路の一番下へ。そこから左の通路に出たらパワーボムで床を壊し、セーブルーム下に位置する通路を進む。ここでSA−Xが出現するが、ボムでカベを壊して先へ進めば安全に逃げられる。

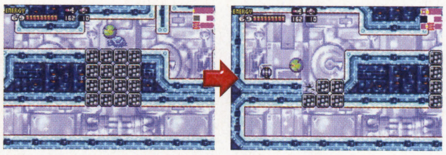
↑パワーボムで床を壊して下の通路へ降りよう

ボムでカベを壊してSA-Xから逃げる



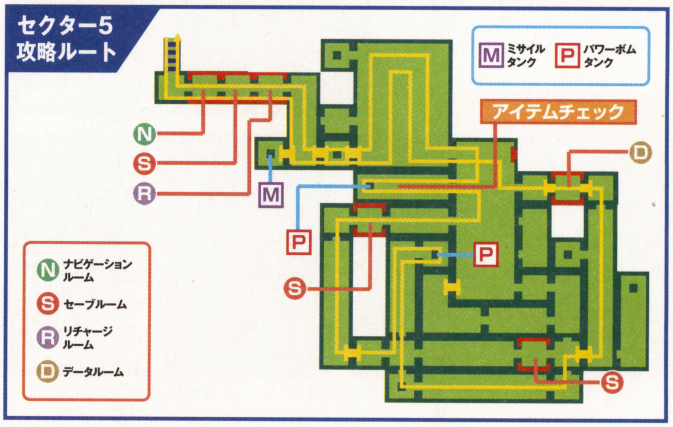
↑SA−Xが来ても慌てずに、ボムでカベを壊して左へ進もう

アイテムチェック



←リッパを凍らせ、ボールジャンプでスルーブロックを越える。最後は段差ギリギリからジャンプしてタンクへ

セクター5 攻略ルート



 ©2002,2003 Nintendo

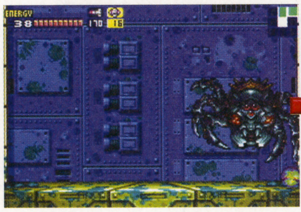
3 メインデッキ　ゲドゥを倒して補助電源を入れる

パワーボム入手後は、ナビゲーションルームでスターシップまで戻るよう指示される。向かう途中、メインエレベーターが止まるが、パワーボムでカベにスキマを空けて進めばいい。スターシップに着くとメインデッキの補助電源を入れるよう指示が出る。ドッキングベイから補助電源室に向かおう。

ポイント1　ゲドゥは開いた口にミサイルを撃ち込め！

マップ右下の細い縦長の部屋に入るとゲドゥと戦闘になる。相手は斜めに移動してこちらをつかまえようとするので、スミでモーフボールになってかわそう。斜め移動をくり返した後、口が開いたら真下からミサイルで攻撃。すぐに炎を吐くので2～3発撃ったら離れよう。ダメージを与えると足が取れて第2段階へ。落下地点に素早く移動して口にミサイルを撃ち込もう。

スミで口が開くのを持つ

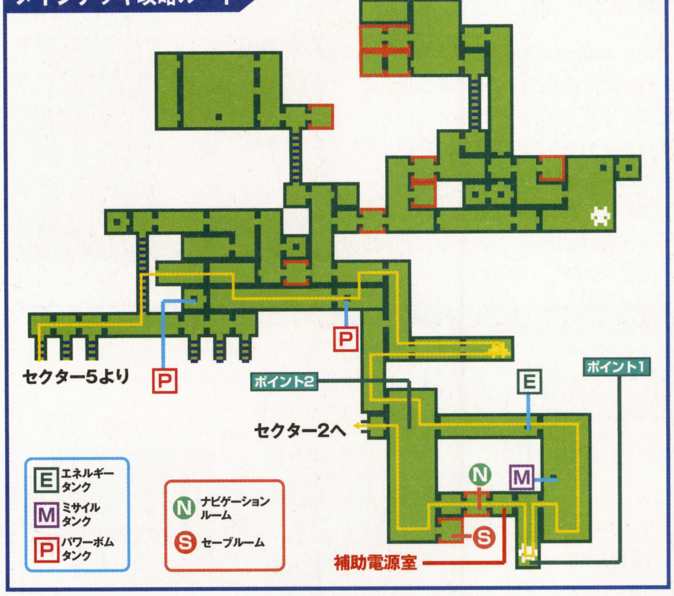


↑モーフボールになり、スミで口が開くのを待つ。スミに向かって進んできたときは素早く下をくぐって反対側へ逃げよう。口が開いたら真下に移動してミサイルを発射！

落下地点に移動せよ！

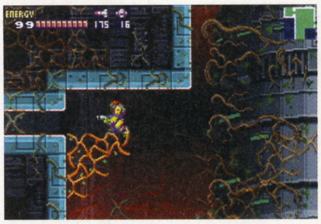
↑足が取れると頭を回転させながら飛び跳ねる。回転中は攻撃しても弾かれるので、回転が止まるときが狙い目。落下してくる場所に素早く移動し、口にミサイルを撃ち込もう

メインデッキ攻略ルート



ポイント2　スペースジャンプでカベのスキマへ進入

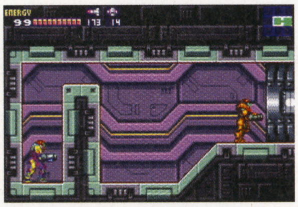
ゲドゥを倒したらスペースジャンプで天井左上の通路へ。上がったら左へ進んで補助電源を入れよう。その後は左の縦長の部屋に進み、左側のカベにあるスキマからセクター2へ向かう。スキマへ向かう途中にキハンター星人が攻撃してくるので、現れたらアイスミサイルで素早く倒していこう。



↑スキマは根でふさがれている。そばまで飛んだらビームで取り除いてもぐり込もう

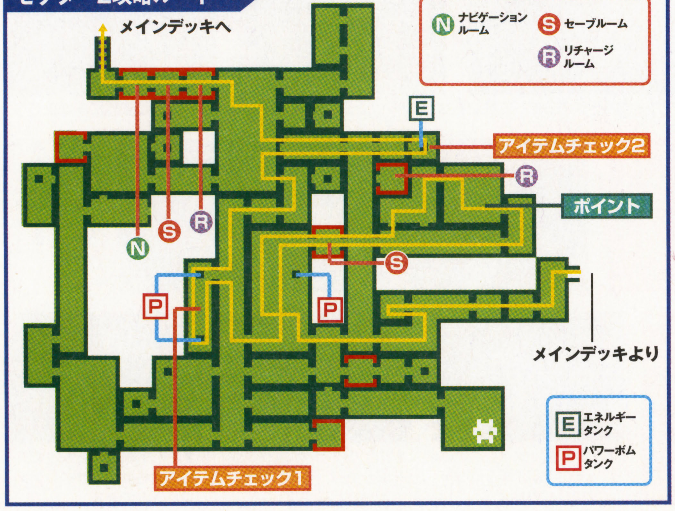
4 セクター2　キハンター星人に注意してボスの部屋へ

モーフボールでセクター2に入るとすぐにSA－Xと鉢合わせになる。遭遇したら、突き当たりの部屋を目指してまっすぐ左へ逃げよう。途中のカベはパワーボムで破壊。追いつかれたらアイスミサイルで凍らせよう。



↑行き止まりだが、ここまで来ればSA－Xは去っていく

セクター2攻略ルート



ポイント　鳥人像に擬態したコアXを倒せ！

部屋に入ったら右側の足場へ。パワーボムで胞子を消しつつ、鳥人像をミサイルで攻撃しよう。サムスイーターに落ちたときは、すぐにAボタンを連打して脱出すること。ダメージを与えて鳥人像が紫色になるとプラズマビームを発射してくる。上段のビームはしゃがんで、下段のビームはジャンプでかわしつつ、ミサイルで攻撃していこう。倒すと目玉のあるコアXになる。

パワーボムで胞子を消せ！

↑胞子が下まで降ってきたらパワーボムで一掃しよう

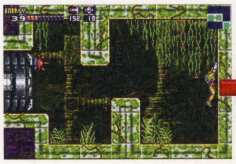
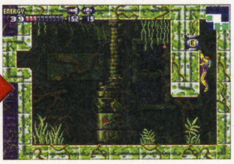
立ち、しゃがみ攻撃をくり返す

↑上段ビームはしゃがみ撃ち、下段ビームは立ち撃ち

アイテムチェック1

↑リッパを踏み台にして仕切りをくぐる。左上のタンクを取り、落下した場所でボムを使えば2つめが取れる

アイテムチェック2

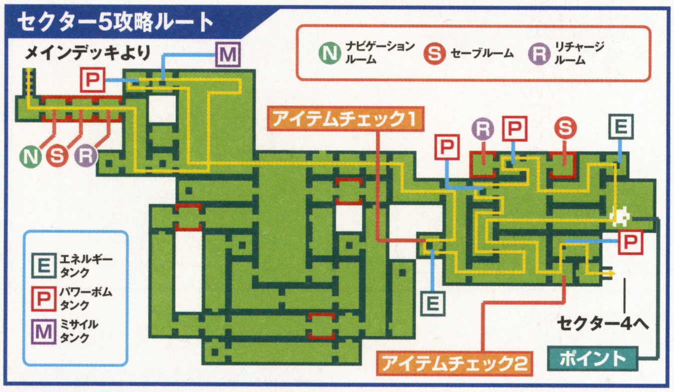



↑右のカベに見えないスキマがある。そこから右の部屋に入り、ビームで隠されたエネルギータンクを出そう

5 セクター5　ナイトメアを倒してショートカットルートへ

データルームの上に位置する部屋のカベが壊されており、そこから右へ進めばナイトメアがいる部屋までたどり着ける。水中を進む場所では動きが鈍るので要注意。ゼーベス星人はチャージビームで倒すと手っ取り早い。ナイトメアを倒したら、ショートカットルートでセクター4へ向かおう。

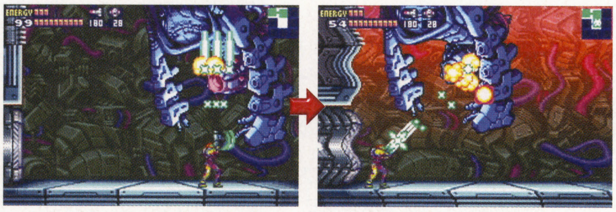
↑データルームの上。カベが壊されて通行可能に



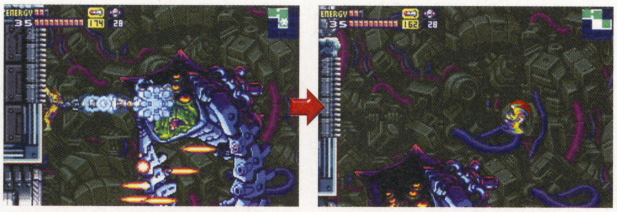
ポイント　手順を踏んでナイトメアを撃破せよ！

ナイトメアは、まず胴体下にある重力発生装置を破壊。重力が発生しているときはミサイルは落とされるので、チャージビームで攻撃しよう。重力発生装置を壊したら、カベのはしごにつかまり、頭部をミサイルで攻撃だ。

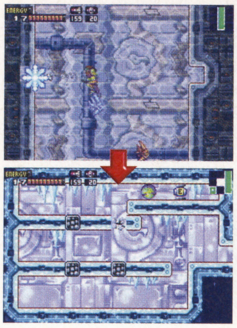
重力発生装置を破壊


↑はしごで出現を待ち、ジャンプして上空に誘導。着地したら下からチャージビーム発射
↑重力発生中は左下からチャージビームで攻撃。相手のビームは早めのジャンプで回避

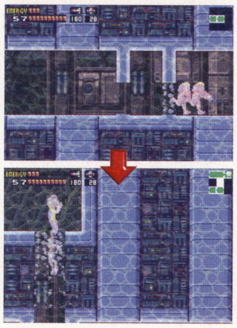
頭部を集中攻撃！


↑重力発生装置を壊したらはしごへ。頭部へミサイルを連射し、近づいたら右へジャンプ
↑スペースジャンプで体当たりをかわしつつ頭部を攻撃。動きを止めたらはしごから攻撃

アイテムチェック1

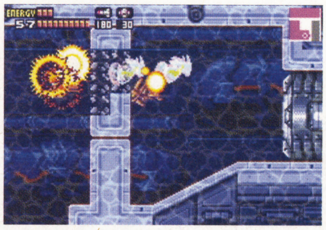

↑スカルテトラを足場にする。落ちてくるときに上から順番に凍らせていくと楽。登ったらカベにミサイルで穴を空けて隠し部屋へ。上段左のすり抜ける場所から上がってタンクへ

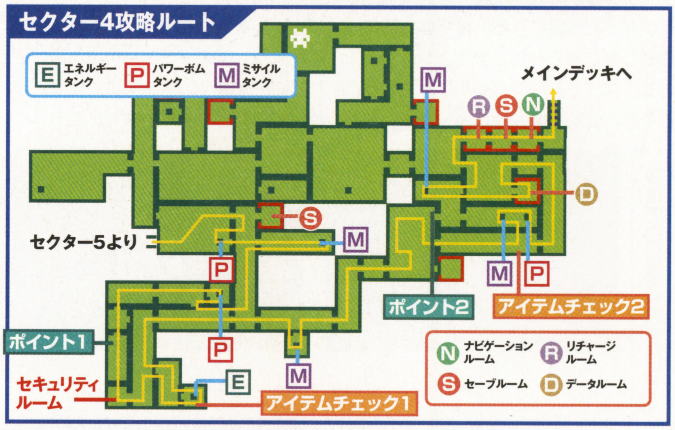
アイテムチェック2


↑グラビティスーツ入手後、左からダッシュ。スピードブースターでカベを2枚破り、十字ボタン下でパワーをチャージ。2枚のカベの間でAボタンを押し、真上にシャインスパークする

6 セクター4　レベル4ハッチを開けてデータルームへ

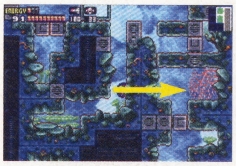
セクター4では、まずマップ左下のセキュリティルームでレベル4の赤いハッチのロックを解除する。それからマップ右にあるデータルームを目指そう。ディフュージョンミサイルを入手したら、右上のナビゲーションルームを目指そう。

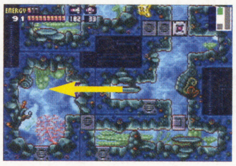

↑セクター4に入って直後のカベは、スピードブースターで破ろう



ポイント1　すり抜ける場所をたどって降りよう

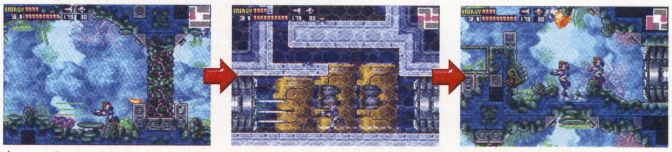
セキュリティルームへは縦長の通路をまっすぐ降りていく。ここでは灰色のブロックをボムで壊しつつ、すり抜けるカベを通っていくのがポイント。敵がすり抜けている場所を見つけ、そこを抜けて下へ下へと降りていこう。


↑縦長の通路の中央付近。スカルテトラが泳いでいる辺りに、見えないスキマがある

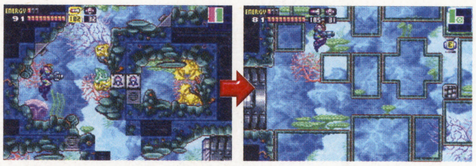

↑縦長通路の一番下。ここも見えないスキマがある。スカルテトラを倒してから通ろう

ポイント2　スピードブースターで床に穴を開ける

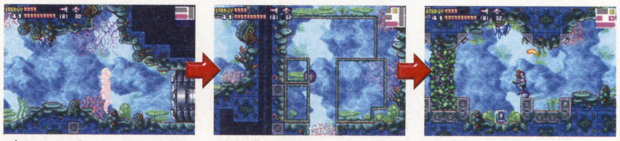
縦長の広い部屋では、右上のハッチ手前の床をスピードブースターで壊して降りよう。滑走路は右上のハッチから右に続く通路。カーゴのそばから左へダッシュしていけば、スピードブースターを発動できる。


↑カーゴのそばからビームを撃ちながらダッシュ。途中の通路を通過し、縦長の部屋の床を破ろう

アイテムチェック1

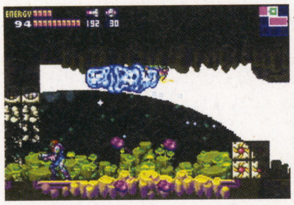

↑パワーボムでシーザを倒すとXが金のシーザに。これを倒せば右下のハッチが開く。隣の部屋でタンクを入手

アイテムチェック2

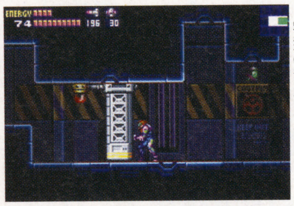

↑左からダッシュし、右のハッチの手前で真上にシャインスパークしよう
↑右上のパワーボムタンクを取ったら、モーフボールで隠されたスキマへ
↑スキマを抜けてそのまま左に進めば、ミサイルタンクも入手できる

7 セクター6　ボクスを倒して極秘エリアに向かう

マップの左下にあるシャッターの前まで進むと警告アナウンスが流れる。それからL字型の部屋まで戻ればボクスが出現するぞ。倒してウェイブビームを取り戻したら、マップ左下のシャッターを開けて極秘エリアに入ろう。

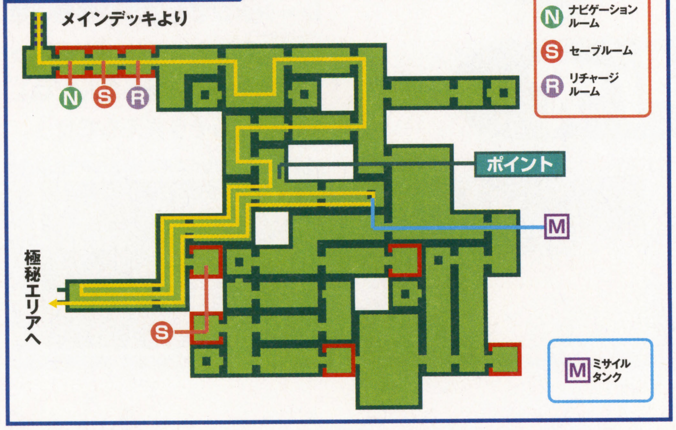


←マップ中央の通路。カベをパワーボムで壊して左へ進む



←ここまで来ると警告発生。L字型の部屋まで戻ろう

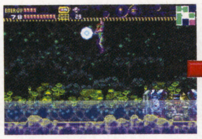
セクター6攻略ルート



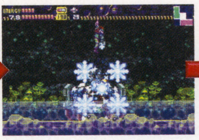
ポイント　ボクス戦は天井のはしごを出して活用

ボクスと戦闘になったら、パワーボムで天井のはしごを出現させよう。ボクスはセクター3で出会ったときと攻撃方法が変わっているが、倒し方は基本的に同じ。天井のはしごから中心部にミサイルを撃ち込むのだ。

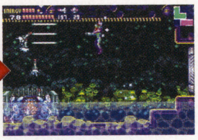
はしごから攻撃！



↑ボクスの中心から7ブロックほど離れた位置で、ボクスのジャンプをかわす



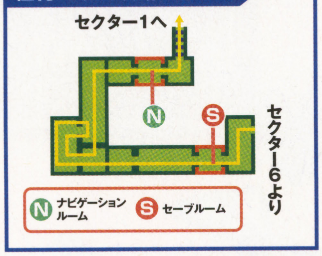
↑ボクスがジャンプで近づいたら、真上に移動して中心部へミサイルを2発撃つ



↑攻撃後は再び7ブロックほど離れ、誘導ミサイルを撃破してジャンプを待とう

8 極秘エリア　ラボ探索後に1分以内で脱出！

極秘エリア攻略ルート



極秘エリアは密かにメトロイドの研究が進められていた場所。通路を進んでシークレットラボに入ると突如、爆発が起こり、下の通路まで戻るとメトロイドとSA－Xが戦っている場面に遭遇する。ここでラボを切り離す装置が作動し、1分以内に脱出するイベントが発生。スペースジャンプで、急いで右上のハッチまでたどり着こう。

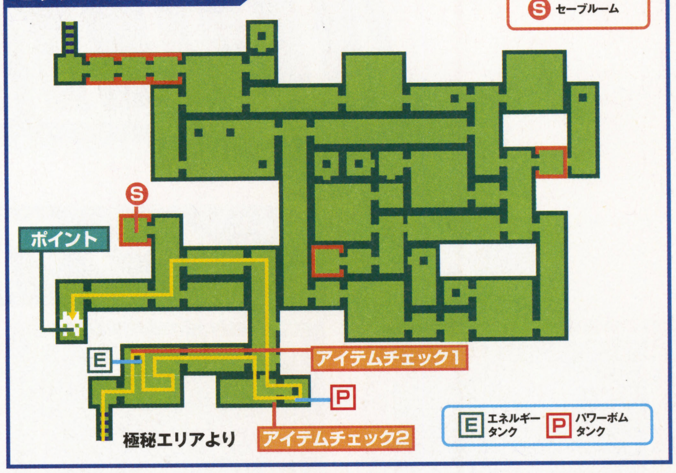
左端を登れ！

➡最初の足場まで登ったら、左のカベに沿って上を目指す。天井付近に来たら右のハッチまで飛ぼう

9 セクター1　スクリューアタックを覚醒させよう！

極秘エリアを抜けるとセクター1の左下に出る。そこからマップの矢印のルートを進み、ネオリドリーと対決しよう。左のセーブルーム手前の横通路では、パワーボムで床下のジェネシスを倒し、Xを金のゼーベス星人に擬態させよう。金のゼーベス星人を2匹倒せばハッチが開いて先に進めるぞ。ネオリドリーを倒すと、ついにスクリューアタックの能力が覚醒する。

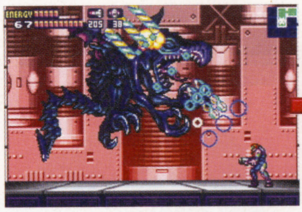
セクター1攻略ルート



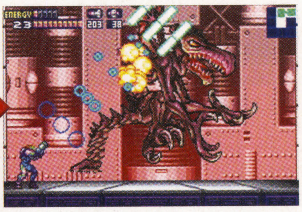
ポイント　ネオリドリーはチャージビームで攻撃！

ネオリドリーはミサイルよりもチャージビームのほうが効果的。戦闘になったら、とにかくチャージビームを連発して攻撃しよう。正面からはどこを攻撃してもいいが、背後から狙うときはしっぽをよけて攻撃を当てよう。ネオリドリーにつかまったときは、ミサイルを連射して振りほどけばいい。倒すと目玉のないコアXになるので、ミサイル攻撃に切り替えて撃破だ！

しっぽをよけて狙え！



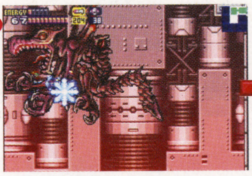
↑正面から攻撃すればしっぽでガードされにくい。ビームが3本とも当たるように撃とう

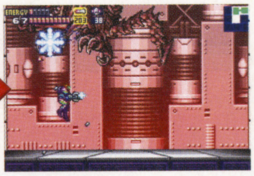


↑後ろから攻撃するときは背中を狙おう。しっぽに当てると攻撃がガードされてしまう

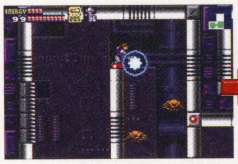
つかまったらミサイル発射！

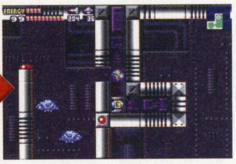
➡つかまったら、すぐにネオリドリーのほうを向いてミサイルを連射しよう！





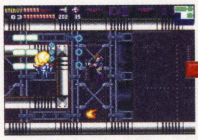
アイテムチェック1



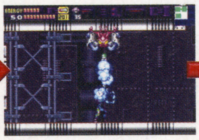


←ディフュージョンミサイルでミサイルブロックを消し、空いたスキマに入ってエネルギータンクを入手

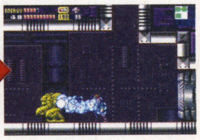
アイテムチェック2



↑まず、左の囲みの中にいるヤードを、チャージビームかパワーボムで倒そう



↑Xがゲルバスに擬態。これをミサイルで倒すと、金のゼーベス星人に擬態する



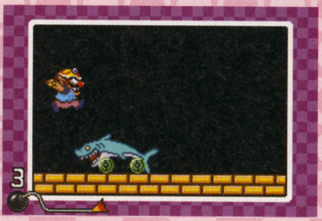
↑背後からミサイル攻撃。倒すと右のハッチが開き、パワーボムタンクが取れる

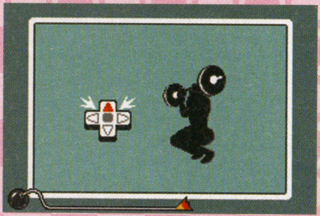
made in wario™

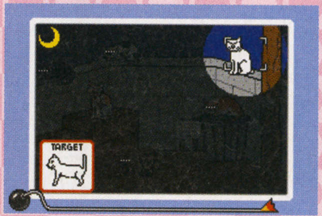
メイド イン ワリオ

GBアドバンス	
タイトル	メイド イン ワリオ
発売元	任天堂
発売日	3月21日
価格	4800円
ジャンル	瞬間アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	通信ケーブルは非対応

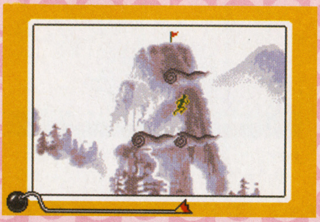
「あぁ、友よ。こんな素晴らしきゲームが発売されるんだね」。『メイドインワリオ』を手にした人は、こんな風に感歎することでせう。一瞬のインスピレーションで全てが決まる、単純明快なプチゲーム。「ゲームってこんなに単純だったんだね」。きっと友もそう答えるでせう。

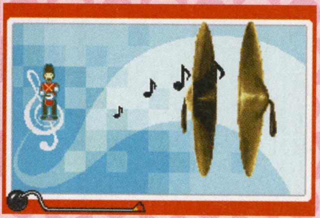


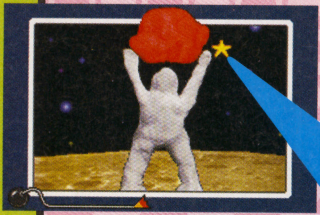


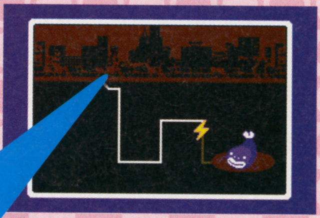


こんなゲームが









瞬間アクションゲーム

 ©2003 Nintendo

ほんの数秒に命をかける! この上ないオモシロさ!!

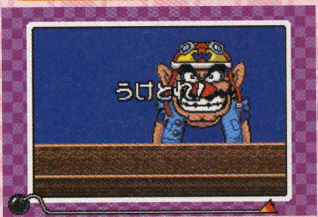
十字ボタンとAボタン。たったそれだけで全てのプチゲームが遊べてしまうという単純さ。画面が現れた瞬間に、どうすればいいかをはっちゃけて（ひらめいて）クリアしていく。思わず「何じゃこりゃ～」と叫びたくなるキミの気持ちはよく分かるので、試しに叫んで見てもいいかもしれない。ともかく、ニンドリは編集部全員でオススメする。このゲームを勧めずにナニがオススメだと言うのか? ニンドリ大賞を勝手に授けようと思う。

1ハード2人対戦も!

普通、対戦といったらGBアドバンスが2台必要だと思うのは素人のカックラキンだ。こんなものは、1つあれば十分対戦できるのさ。

こんな風に遊んじゃうのだ

カウンター

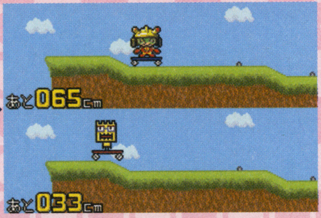


↑「とれ！」と言ったら取るのだ

↑タイミング良くAを押せ！

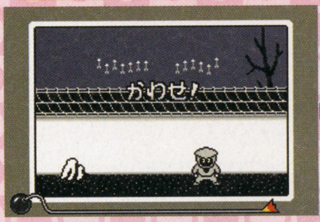
チキンレース

↑チキンと言えばレースだ。そうに決まってる

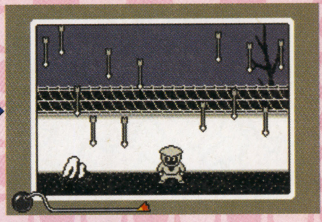


↑崖ギリギリで止まるといいような予感

ゆみやかわし



↑かわせばいいんじゃないの？



↑ほらね。これでOKなのさ

あってもイイじゃん!

必殺保証人　感動のあまりアフロヘアに!

↑大道芸人のジミーさん。アフロヘアがきまってるよね

ハーイ。私は大道芸人のジミーとゆいます。ゲームの中に出てくる、ファンキーなダンサーと同じ名前で～す。あまりの嬉しさにボクもアフロヘアにしたんだYO! とうだい、似合ってるかい? ボクはこのゲームにであって、とってもたのしかたです。めたくそたのしかたです。きっとヘんな人がつくってるにちまいないと思います。だけどとてもいいゲムです。ボクは心から面白さの保証人になるので、信じてください。オナラくさい。

必殺保証人　こんなスゴイの見たことない!!

↑とても仲良しなRさんとKさん。まるで恋のように胸がときめいちゃったんだって！

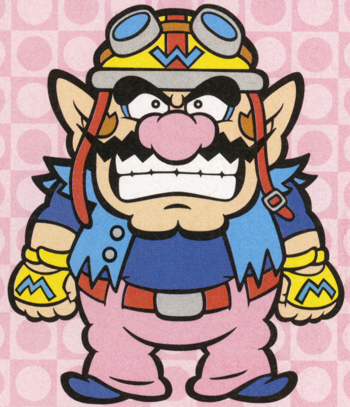
こんな胸のときめきは、いったい何年ぶりかしら。そうね、まるであの時の恋のよう。ときめきめきめきクルリンパだわ。とってもの仲のいい私たちは、カットのステージがお気に入り。BGMの演歌が最高にラブリーなんだもの。こんなに胸が高鳴るゲームは生まれて初めて。絶対プレイしてね。お・ね・が・い♥

信じられなきゃ、やってみな!　体験版をダウンロードだ!!

「こんなワケのわかんねぇゲームはしゃらくせぇやい」とか江戸っ子風にチャキチャキしている、そこのアナタ。実は今なら「無料」でおためしすることができるんです! ゲームショップなどに設置されている「月刊任天堂デモ」の機械から、お客様のGBアドバンスに体験版をダウンロード! ゲームカセットはいっさい必要ありません。くどいようですが「無料」です。GBアドバンスさえあれば体験できるんです。まぁ、なんてお得なんでしょう。ぜひともこの機会に体験してください！

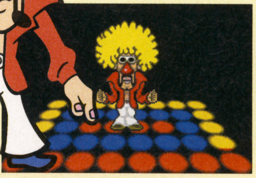
ワリオとゆかいな仲間たち。なかなかStylish!

「ゲームでひともうけしよう」と考えたワリオは、同じ町に住む仲間たちとゲームを作ることにした。その仲間ってのが、味のあるナイスなやつらばかり。スタイリッシュでオシャレさんなのだ。



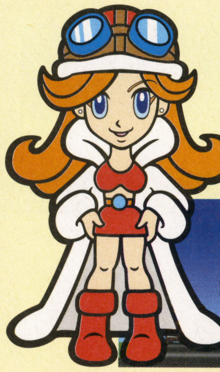
ジミー Jimmy （ジャンル：スポーツ）

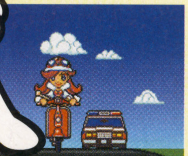
毎夜毎晩クラブ「サトー」で踊り明かしているファンキーなダンサー。得意なことはもちろんダンス。趣味はケータイのメールだ。



モナ Mona （ジャンル：ヘンナノ）

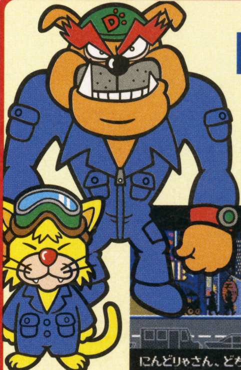
ジェラート屋さんでバイトしている、女子高生。好きな物はふさふさと毛が生えている毛虫。好きなタイプは立派な鼻の人。

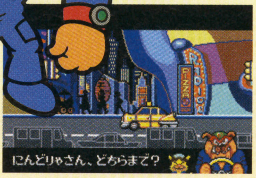




ドリブル Drible （ジャンル：SF）

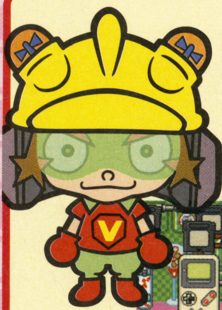
タクシー運転手。実は相棒のスピッツは先輩だったことが判明。2人ともはんなりとした京都弁を喋る一方、実はこっそりSF好き。

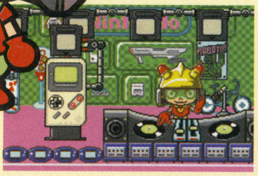


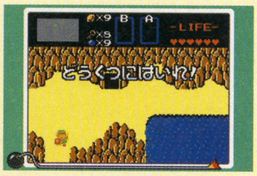


ナインボルト 9Volt （ジャンル：ニンテンドー）

DJとスケボー、そしてニンテンドーグッズコレクションが趣味の小学生。いまでは手に入らない数々のゲームを所有している。

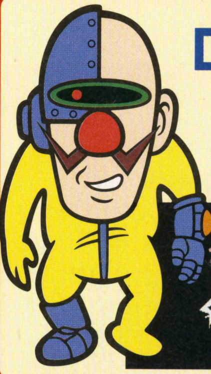


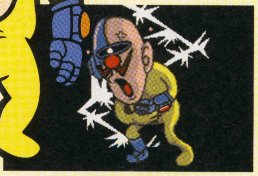




ドクタークライゴア Dr.Crygor （ジャンル：リアル）

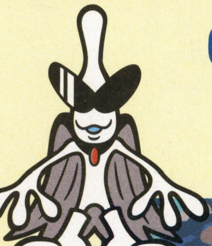
発毛と恋愛についての研究に余念がない天才科学者。実はワリオが乗っているオープンカー、ワリオカーを開発したのもこの人。

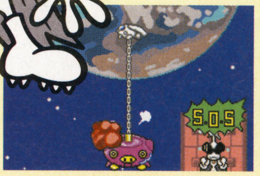


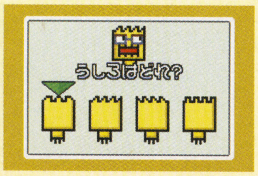


オービュロン Orbulon （ジャンル：IQ）

2003歳の宇宙人で、IQ300の頭脳の持ち主。一生懸命ニポン語を勉強している。宇宙船がワリオの家に激突してからの友達。

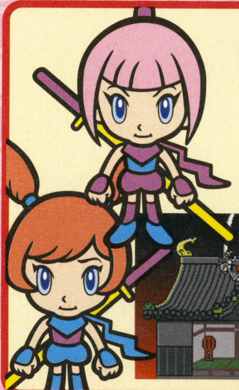


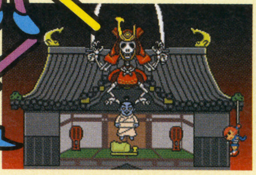


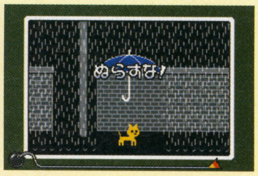


カット Kat （ジャンル：イキモノ）

動物が大好きで、特にクラブ「サトー」で飼っている、猫の「ぽち」がお気に入り。双子のアナと同じ幼稚園に通う忍者なのだ。







いいかんじ
Amazing !
How nice!
Play it , as you like.
The game of the most , the shortest and the quickest.
I got it !
Oh... my GOD!!
Yhaaaaa !
最多最短
最速ゲーム
最多 最短 最速
メイド イン ワリオ
お手軽!
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス
made in wario
メイド イン ワリオ™
ON SALE! 21st. March
4800 Yen

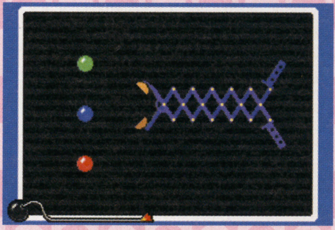
ウンチくんのうんちく講座。本当にあったこんなゲーム!

やぁ、みんな初めまして。オレはウンチくんだぜ。ナインボルトのプチゲームは、昔なつかしのニンテンドーゲームがいっぱいなので、知らない人のためにちょっと解説しちゃおうかなってワケだぜ。ウンチくんがうんちくをたれる「うんちく講座」なんて、ちょっとオシャレだろ!

ウンチくん

⬅昨日生まれたてほやほやのウンチくん。熱っぽく語る性格（イラスト：雲古）

ここで紹介しているゲームは、かつて任天堂で活躍していた、故・横井軍平さんが手がけたものなんだぜ!



⬆びょ～んとのびる『ウルトラハンド』

⬆光線銃で遊ぶ『ダックハント』

GAME & WACTH ／ HELMET

1981年発売

当時の子供達の間で、一世を風靡したゲーム&ウオッチ。大きさは電卓ぐらいで、時計機能付きの携帯ゲーム機だぜ。他にも『オクトパス』『ファイア』『ジャッジ』など、数々の名作があったんだぜ。

レーシング112

1978年発売

家庭用ゲーム機のはしり。これがある家には子供達が群がっていたんだぜ。これ1台で、なんと112通りのゲームが遊べるという優れもの。ただし、グラフィックは、線と点程度のものだったけどな。

光線銃カスタム ガンマン

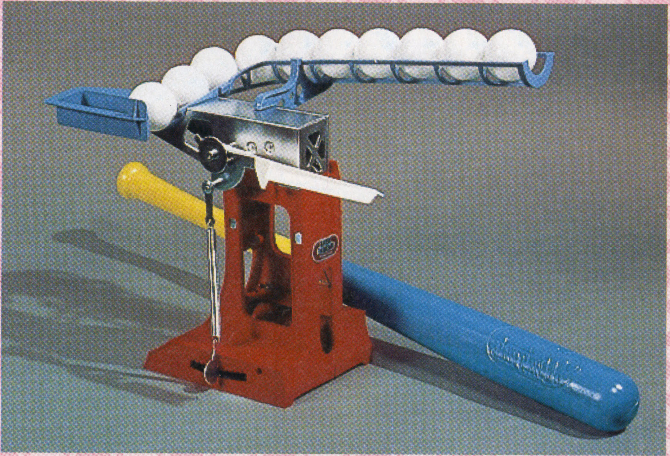
1976年発売

胸のセンサーに命中させると、人形がパタッと倒れ、自動的に起きあがるという優れものだぜ。光線銃はシリーズ化されていて、ガンマン以外にもいろんな種類が出ていたんだぜ。

ウルトラマシン

1968年発売

家庭用のピッチングマシン。当時は派手にCMも放映されていて、欲しがる子供が続出したんだぜ。ピンポン玉についたデコボコで、カーブなどの変化球も投げてくるというおりこうさんなんだぜ。



悪日新聞

ワルニチシンブン

発行 悪男カンパニー

広告 世界一オモシロイゲーム『メイドインワリオ』発売中!!

『メイド イン ワリオ』世界各地で人気沸騰か？

発売当日に長蛇の列が!!

待ちに待った3月21日。この日、あの話題のスーパーウルトラブリブリゲーム、『メイドインワリオ』が発売される。日本全国津々浦々のゲームショップでは、このゲームを手に入れるための長蛇の列ができており、人々の関心を鷲づかみにして離さない。並んでいる人によると、すでに数ヶ月前から泊まり込んでいるらしく、いったい何のためにここにいるのか、いったいここはどこなのか、そして自分は誰なのかもわからなくなってしまったようだ。

これほどまでに日本中、いや世界中、むしろ全宇宙を熱狂の渦に巻き込んでいる、とっても困ったちゃんでマンモスアンビリーバボーグレイトハラショーボンジュールなゲーム、『メイドインワリオ』とはいったいどんなにスゴイゲームなのだろうか。非常に気になって夜も眠れないので、月刊任天堂のデモマシンで体験版をダウンロードして遊んでみるのがいいかもしれないと感じたのだがそんなことしなくてもソフトを買ってしまえばいいじゃんよ。

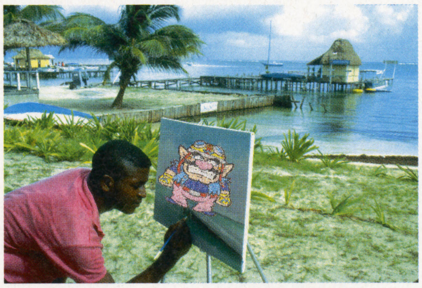
↑どこがどう列になっているのかサッパリ分からないほどのとてつもない混雑ぶりだ

早く買わないと禁断症状が出る!?

このゲームを制作したワリオカンパニー社長のワリオ氏は、この行列の模様を見てほくそ笑んでいることだろう。おそらく彼は、こみ上げてくる便意を禁じ得ないに違いない。さすがブリブリ好きである。

ただひとつ今回の騒動で本紙記者が心配しているのは、これだけの行列ができてしまうほどの人気ぶりを考えると、当然手に入れることのできない人もいるだろうということだ。そんな人はいったいどうなってしまうのか？ 事実、発売日当日に「お小遣いが足りずに買いに行けない（なんたる悲劇！）」という沖の鳥島在住のロドリゲス田中さん（28歳）は、くやしさと禁断症状からキャンバスにワリオ氏の絵を描きなぐっていた。愛と悲しみにみちみち熱い瞳からは、大きなウロコがボロボロとこぼれ落ちる。

各地で大反響のスペシャルハッピーヤッピーウッキーのりピーなゲーム、『メイドインワリオ』から今後も目が離せそうもないような予感で胸がいっぱいな気がする今日この頃だが、たまには少し目を離して遠くの緑などを見るのもいいかもしれない。だってゲームをやるときは部屋を明るくして、離れてやりなさいってお母ちゃんが言ってたんだから、たぶん間違いないと推挙されるものである。



↑あまりの切なさに、ワリオの絵を描きなぐる、ロドリゲス田中さん(28)

今月の川柳

ケータイの　メールは全部　迷惑メール　じみい

ハナミズや　ブランとたれて　服に付く　あな

よう言わん　わてはホンマに　よう言わん　どりぶる

お前だろ　あそこで野グソ　たれたのは　わるお

キレイだね　君のココロと　ハゲあたま　くらいごあ

広告

ファンキーなアフロのかつら

自分のゲーム機が、ファンキーじゃないとお悩みのあなたも、もう安心。我が社自慢の新商品、「サタデーナイトアフロ君」を装着すれば、あっという間にファンキーに大変身!!

広告

あの「ワリオドリーム」が月2回刊に!

内容充実

毎月6日&21日発行
発行：悪男カンパニー
（お求めは、どこかの書店で売っていたらビックリです）

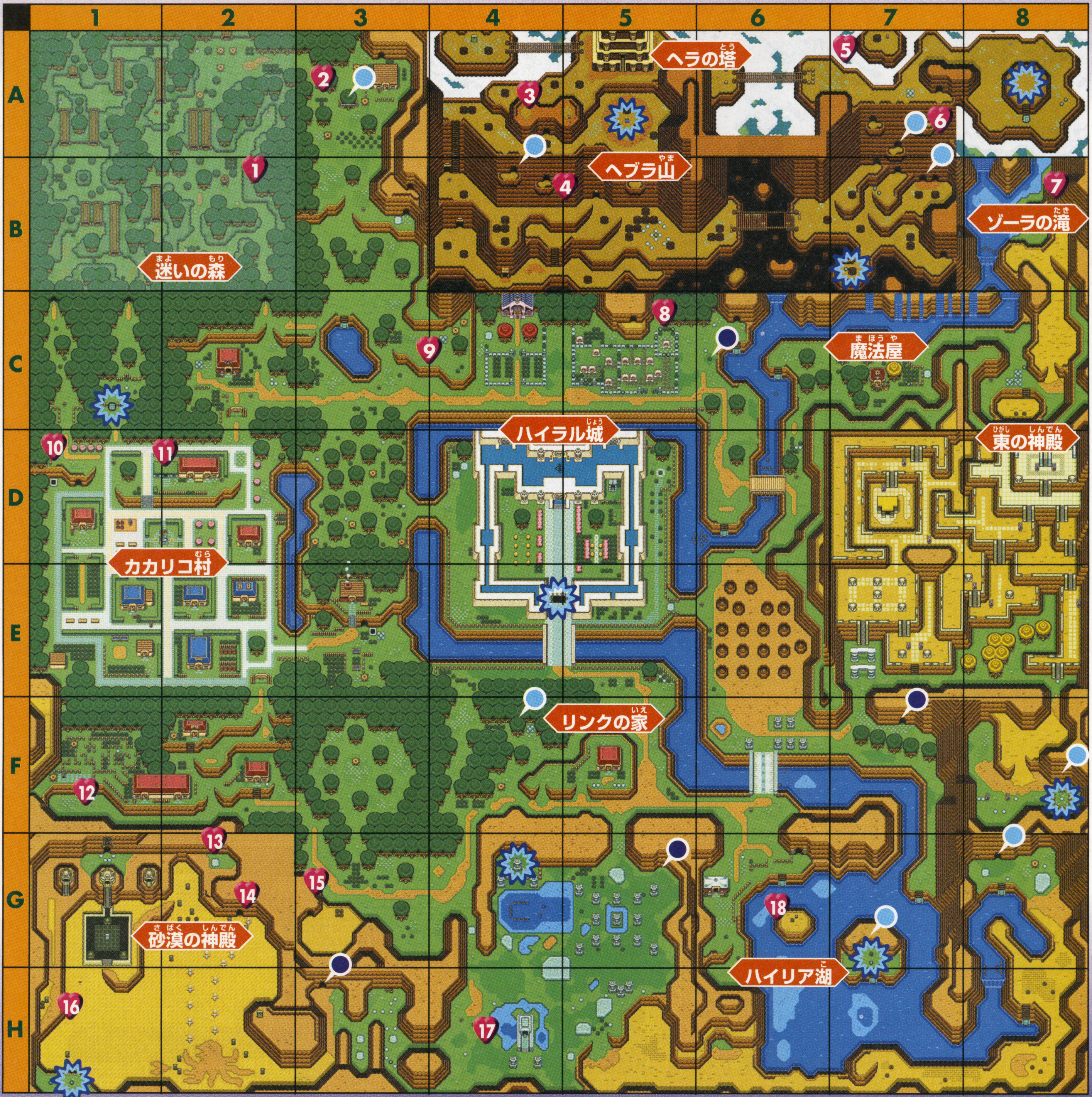
全国2兆億万人の読者のみなさん、ついにあの「ワリオドリーム」が月2回発行されます！ メモ帳に最適な白紙ページや、鼻をかむのに最適なやわらかい紙のページが満載です!!

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

GBアドバンス	
タイトル	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣
発売元	任天堂
発売日	発売中
価　格	4800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1～4人
備　考	GBA専用通信ケーブル対応

いよいよ発売された『神々のトライフォース&4つの剣』。今回は前号に引き続き、『神々のトライフォース』をダンジョン中心に徹底攻略! オープニングから最終決戦のピラミッドまで、一気にクリアせよ!!

光の世界全体マップ



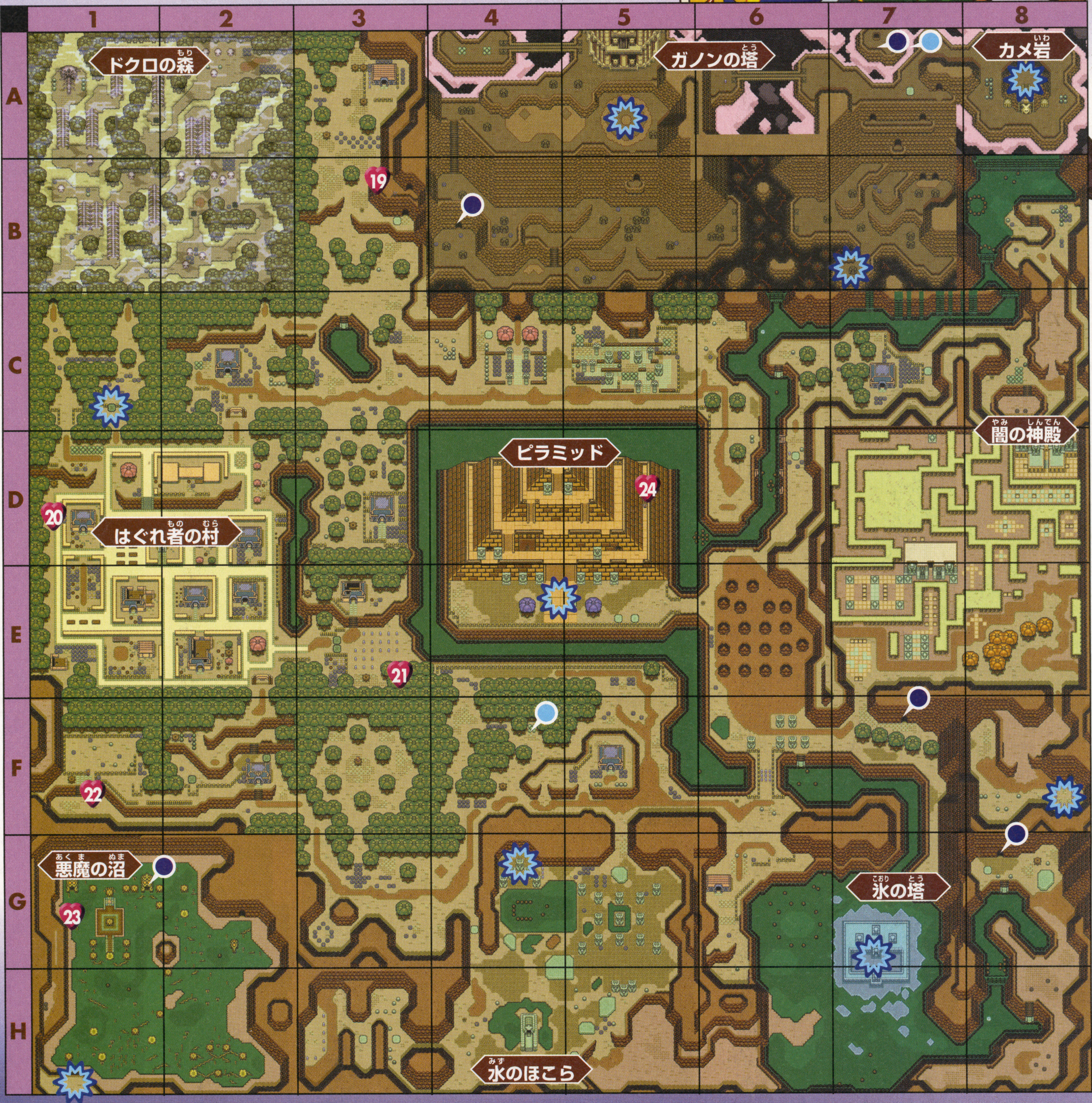
 © 2002, 2003 Nintendo

マップアイコンの見かた

- ワープポイント アイコン：光の世界から闇の世界へのワープポイント
- 7：ハートのかけら(P62参照)
- 妖精の泉
- 大妖精の泉

※ほかにも魔法屋(光C7)や占い屋(光C2、G6)などでハートが回復!

闇の世界全体マップ



THE LEGEND OF ZELDA 神々のトライフォース

神々のトライフォース

攻略ガイド Part 2

ひとめでわかる攻略チャート

A1…光の世界　A1…闇の世界　■必須でないアイテムゲットイベント

闇の世界以降(攻略チャート右の段)は今号の攻略範囲だ。各ダンジョンの入り方をチェックしたら、次のページから始まる各ダンジョン攻略へゴー!

ハイラル城からの脱出

- □ リンクの家(F5)でカンテラをゲット。
- □ ハイラル城の秘密の入口(D5)から地下通路へ入り、剣と盾をゲット。
- □ ハイラル城の大広間から地下通路へ。宝箱からブーメランをゲット。
- □ 地下の牢屋で鉄球兵士を倒し、ゼルダ姫を連れて大広間へ戻る。
- □ 2階にある棚を押して、秘密の抜け道へ。最後の部屋で、右側のスイッチをひっぱり教会へ。

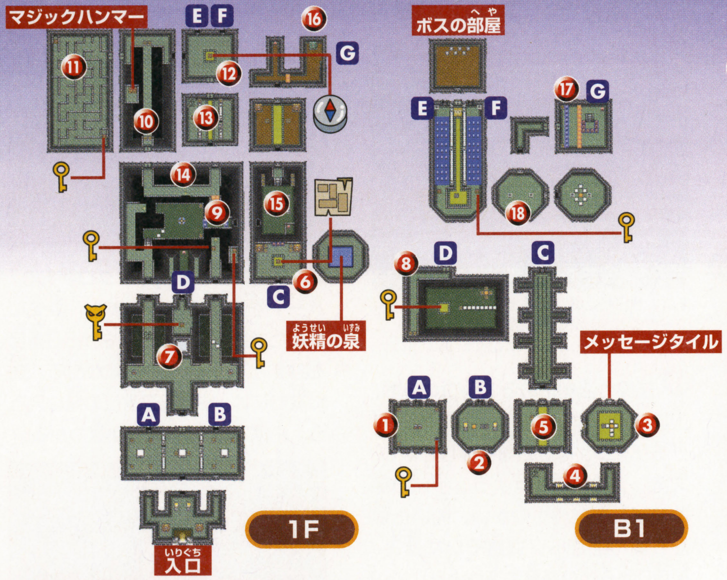
3つの紋章とマスターソード

- □ カカリコ村へ(D2)。長老の家で、おばあさんの話を聞く。
- □ 村の少年から長老サハスラーラの居場所を教わる。
- ■ 村でビン×2、虫とりアミをゲット。
- □ 村の井戸の中へ飛び降り(D1)、バクダンをゲット(店で買ってもOK)。
- ■ 迷いの森(A1)でキノコをゲット。
- ■ 魔法屋(C7)のおばあさんにキノコを渡し、魔法の粉を作ってもらう。必要なら赤いクスリ、緑のクスリ、青いクスリを買っておく。
- □ ハイリア湖畔の洞窟(G8)で、アイスロッドをゲット。
- □ サハスラーラの隠れ家(D7)で、長老の話を聞く。
- □ 東の神殿(D8)で、弓矢をゲット。
- □ サハスラーラの隠れ家(D7)で、ペガサスの靴をゲット。
- □ 書の家(F2)で、ムドラの書をゲット。
- □ 砂漠の神殿入口(G1)でムドラの書を使う。ダンジョンの中で、パワーグローブをゲット。
- □ ゾーラの滝へ(B8から)。ゾーラの水かきを500ルピーで買う。
- ■ 願いの滝(B8)で、盾とブーメランのレベルアップをしてもらう。
- ■ 橋の下(F6)で、ビンをゲット。
- ■ 幸せの泉(G7)で、矢とバクダンの持てる数を増やしてもらう。
- □ ヘブラ山の洞窟(B3)を抜け、おじいさんからマジカルミラーをもらう。
- □ ワープポイント(A5)から闇の世界へ。メガネ岩のあった場所でマジカルミラーを使い、光の世界へ戻る(メガネ岩の上に立っている)。北側に飛び降り、ヘラの塔へ(A5)。
- □ ヘラの塔でムーンパールをゲット。
- □ 迷いの森を抜け(A1から)、マスターソードをゲット。
- □ ヘブラ山の頂上にある石碑の前でムドラの書を使い(A4)、剣をかかげてエーテルのメダル(魔法)をゲット。
- □ ハイラル城のバルコニーから結界を破り、城の最上階へ。アグニムの部屋で、奥のカーテンを剣で取り除き、アグニムを倒す。闇の世界へ…。

光と闇の世界を行き来する冒険

- □ 闇の神殿の北(B8)でシェイクのメダル(魔法)をゲット。
- □ 迷路を抜け(D7)、サルキッキにルピーを払い闇の神殿の入口(D8)を開けてもらう。ダンジョンの中でハンマーをゲット。
- ■ 光の世界で、かじ屋の前の井戸に飛び込み(E3)、中で魔法の粉を使うと魔法力を倍にしてもらえる。
- □ 動物の姿をした少年からシャベルをもらう(F3)。
- □ 光の世界でシャベルをつかい、オカリナを掘り当てる(F3)。闇の世界で動物の姿をした少年の場所へ戻れば、それをもらえる。
- □ カカリコ村の風見鶏の前でオカリナを吹けば、以後光の世界の各地へワープで移動することができる。
- □ 闇の世界からマジカルミラーを使って砂漠の石碑の前に立ち(H3→H2)、ボンバーのメダル(魔法)をゲット。
- □ 光の世界にある草原のほこらへ(H4)。スイッチをひっぱって水門を開き(池の水が干上がった状態)、闇の世界へ。水のほこら(H4)に入ることができる。ダンジョンの中でフックショットをゲット。
- ■ 光の世界の墓地で、重い石に囲まれた墓石にダッシュでぶつかる(C5)。洞窟の奥でマジックマントをゲット。
- □ フックショットで川を渡り(D6)、ドクロの森へ。ダンジョンの中でファイアロッドをゲット。
- □ はぐれ者の村にある石像を引っ張り(D1)、ダンジョンの中でパワフルグローブをゲット。
- ■ ガケの洞窟へ飛び降り(B5)、バイラの杖をゲット。
- ■ はぐれ者の村の南(F2)にいるカエルを光の世界のかじ屋(E3)に連れていくと、マスターソードを鍛えてもらえる。
- ■ はぐれ者の村の東(E3)にあるボロ家の宝箱を、光の世界の無口なおじさんの場所(H3)まで運び、ビンをゲット。
- □ ハイリア湖のワープポイントから闇の世界へ(G7→G7)。氷の塔の中で、青い服をゲット。
- □ 光の世界でオカリナを使い、砂漠のワープポイントへ(H1)。闇の世界へワープし、悪魔の沼へ(G1)。エーテルの魔法を使い、ダンジョンの中でソマリアの杖をゲット。
- □ 光の世界でヘブラ山のいちばん東へ(A8)。3本の杭があるので、右、上、左の順にハンマーで叩く。現れたワープポイントで闇の世界へ。カメ岩(A8)の上でシェイクの魔法を使い、ダンジョンの中でミラーシールドをゲット。
- □ ガノンの塔で赤い服をゲット(A5)。
- □ 闇の世界のバクダン屋で新型バクダンを100ルピーで買う(F5)。
- □ 新型バクダンでピラミッドのカベを壊し(D4)、太った妖精から銀の矢を授かる。剣を最強にしてもらえるのもこの場所。
- □ ピラミッドの内部(D4)でガノンと最終決戦…!

闇の神殿



◆攻略チャート◆

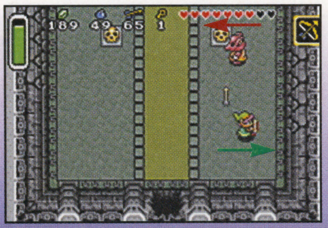
❶入口右のスイッチを踏んで扉を開け、西の部屋の階段Bを下りる。❶の部屋左下のドクロの下にスイッチがあり、踏めば**小さなカギ**の宝箱が出る。

❷入口へ戻り、左のスイッチを踏み東の部屋へ。階段Aを下りて❷の部屋でワープパネルに乗り、❸の部屋へ。

❸南のカベに向かってダッシュすると、カベが壊れて❹の通路へ進める。

❹通路にそって西側へ。北のカベをダッシュで壊し、❺の部屋へ。

❺リンクと逆の動きをする敵を全滅させれば、北の扉が開く。青い敵はすみに追いつめて回転斬り。赤い敵には矢を放ったあとに、矢が当たるように敵を移動させて倒そう。



↑この場合、矢を放ってすぐに右に移動すれば、赤い敵が左に移動して矢に当たるのだ

❻ベルトコンベアを抜けて階段Cを上がり、❻の部屋で**ダンジョンマップ**をゲット。部屋の東西のカベをバクダンで壊すと、西側の部屋に**小さなカギ**、東側の部屋に妖精の泉がある。

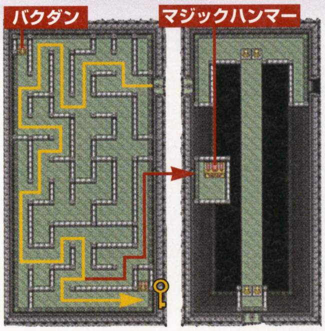
❼マジカルミラーを使って入口へ戻り、中央の扉から❼の部屋の左側へ行こう。ひび割れた床をバクダンで破壊すると穴が空き、そこから❽の部屋の上段に落ちてこられる。北の扉を開けて1階に上がり、**大きなカギ**をゲット。そのあと宝箱の右のフチからジャンプし、❽の部屋へ落ちよう。

❽部屋中央の、ドクロの下にあるスイッチを踏み、宝箱から**小さなカギ**ゲット。マジカルミラーで入口へ戻ろう。

❾入口からまっすぐ北に進み、❼の部屋の右側へ。ブロックを押して通り、❾の部屋で**小さなカギ**をゲット。そのまま北側に飛び降り、北西の扉から❿の部屋へ向かおう。

❿中央の通路では、時間とともに床がくずれていく。2体のヒップループがいるので、1体目はドクロを投げつけて倒し、2体目を弓で倒すといい。最後に通路の奥のドクロを持ち上げ、西の扉から⓫の部屋に入ろう。

⓫黄色の矢印にそって進み、**小さなカギ**を手に入れよう。あとは赤い矢印の先にあるカベをバクダンで破壊し、**マジックハンマー**をゲット。そのあと、❿の部屋東側の扉から⓬の部屋へ。

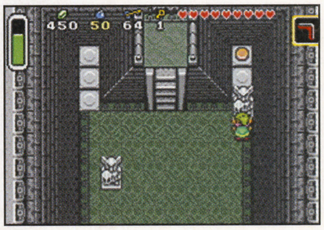


⓬宝箱から**コンパス**をゲット。カメは相手にしなくてもいい。右の階段から地下1階へ下り、暗い部屋を南に歩いていくと**小さなカギ**の宝箱がある。コンパスを取った部屋へ戻ろう。

⓭ドクロを持ち上げ、部屋の西側を通れば安全。最後は石像を押して中央に出よう。南へ進み⓮の部屋へ。

⓮青ブロック越しに剣で斬り、中央の敵を全滅させよう。そのあと床に描かれた下向き矢印から、下段へ飛び降りよう。部屋の南にあるクリスタルスイッチをブーメランか矢で作動させて、青ブロックが下がったら、東へ歩いて⓯の部屋へ行ける。

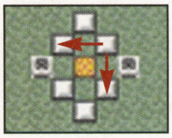
⓯右上ドクロを持ち上げると、スイッチがある。右上の石像を押してスイッチの上に載せ、扉を開こう。次の部屋で敵（❺の部屋と同じ敵）を全滅させ、⓰の部屋へ進もう。



⓰アイゴールの石像に矢を放つと、地下1階への階段が現れる。

⓱ハンマーでモグラをたたこう。カメはハンマーで裏がえし、もう1回ハンマーで叩いて倒そう。部屋の西側で青と黄色のブロックの間に立ち、スイッチをブーメランかバクダンで作動させれば先に進める。通路にそって⓲の部屋へ。

⓲カメを全滅させると東の扉が開く。東の部屋では、ブロックを写真のように押してワープタイルに入ろう。



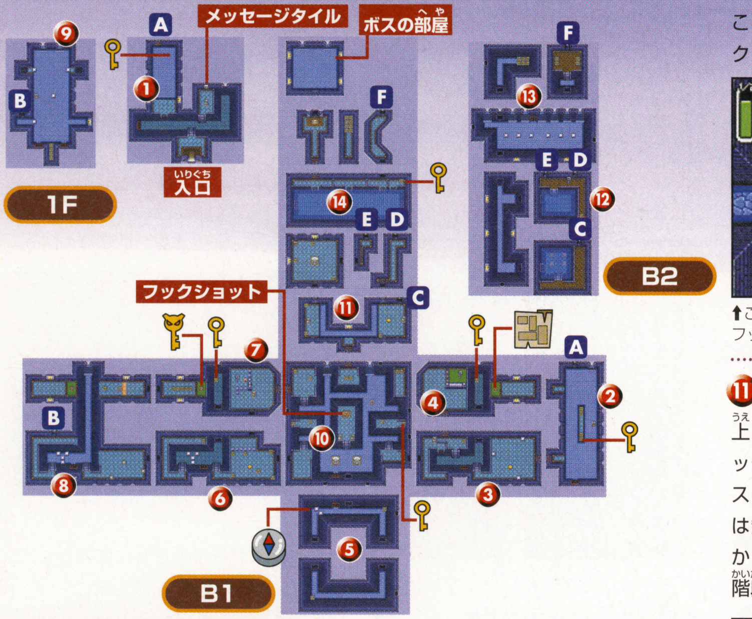
Boss ジークロック

バクダンを使い、ボスの仮面を破壊しよう。もし途中でバクダンがなくなってしまったら、ぶつからないよう気をつけながらマジックハンマーで叩けばいい。

仮面が壊れたら、剣や弓でダメージを与えられる。ボスの動きは意外と速く、直接斬ろうとすると体当たりで大ダメージを受けてしまう。なくなるまで矢を放ち続けよう。

↑ボスが口を開けると火の玉を吐いてくる。3つに分裂したら、下の2つの玉の中央あたりでじっとしていれば回避できるぞ

水のほこら



◆攻略チャート◆

① アメンボのような敵を全部倒せば、**小さなカギ**の宝箱が現れる。

② ドクロの下から**小さなカギ**をゲット。西側上のカベを破壊し、中で**ダンジョンマップ**を入手しよう。

③ ②の部屋の西側下にある扉を通り、③の部屋へ。火の玉を避けつつ、下段から北へ向かおう。突き当たりのドクロを持ち上げると、**小さなカギ**がある。

④ ③の部屋北西の扉を開け、④の部屋へ。レバーを動かして水を満たしたら、③の部屋西側から⑩の部屋へ向かい、南の扉から⑤の部屋へ進もう。

⑤ 部屋を時計回りに歩いて1周し、2つのブロックのうち下のほうを右に押せば、**コンパス**の宝箱が出現する。取ったら北の大部屋へ戻ろう。

⑥ ⑩の部屋南西の扉から、⑥の部屋へ向かおう。敵を避けて下段に降りたら、通路を北へ歩いていこう。行き止まりにドクロがあり、持ち上げると**小さなカギ**が見つかる。

⑦ ⑩の部屋に戻って北西の扉を開け、⑦の部屋へ。レバーを動かして水門を開いたら、スイッチで青ブロックを上げておくこと。⑩の部屋南西から⑥の部屋を通り、⑧の部屋へ。

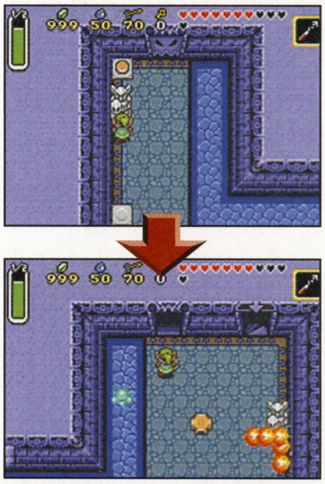
⑧ 矢印の方向にブロックを押し、階段Bから⑨の部屋へ上がろう。

⑨ 北にある2つの穴のうち、右側に飛び込もう。ステップ7で青ブロックを上げてあれば東に進めるはずだ。通路の先に**大きなカギ**の宝箱がある。西から下段に飛び降りたら、⑧、⑥の部屋を経由し、大部屋⑩にある**フックショット**を手に入れよう。

⑩ フックショットを取ったら、大きな宝箱のすぐ東に見えるドクロに向かってフックショットを使おう。奥のドクロを持ち上げ、**小さなカギ**をゲットできる。ふたたび大きな宝箱のところに戻り、今度は北に向かってフックショットを使おう。北の扉へ渡れる。

↑ここからだと的になるドクロは見えないが、フックショットを使えば渡ることができる

⑪ 部屋の西側にあるドクロのうち、上にあるドクロを持ち上げるとスイッチが見つかる。石像を押してきて、スイッチの上に載せよう。手前の扉は無視して東側へ向かい、開いた扉から奥の通路へ。通路ぞいに進み、階段Dから⑫の部屋に下りよう。

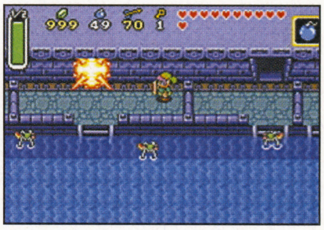


↑目の前の扉が開くので入りたくなるが、それはひっかけ。東側の扉から奥を目指そう

⑫ すぐ近くのレバーを押してたまった水を流したら、西の扉から通路に出られる。北に歩けば⑬の部屋に進めるが、南に歩いていくと宝箱があり、合計で40ルピーをゲットできる。

⑬ 北西の扉の先にはドクロがあり、ハートを補給できる。また、中央に並んだブロックのうち、左から3番目を押すと20ルピーの宝箱が出る。先に進むには、右から2番目の滝に入ろう。小部屋の中に階段Fが見つかる。

⑭ くの字型に曲がった部屋を抜け、⑭の部屋へ。西側の扉を開く**小さなカギ**は、ドクロの下にある。水流に逆らって泳ぎ、取りに行こう。



↑中央のカベをバクダンで破壊すると、中のドクロからアイテム類を補充できるぞ

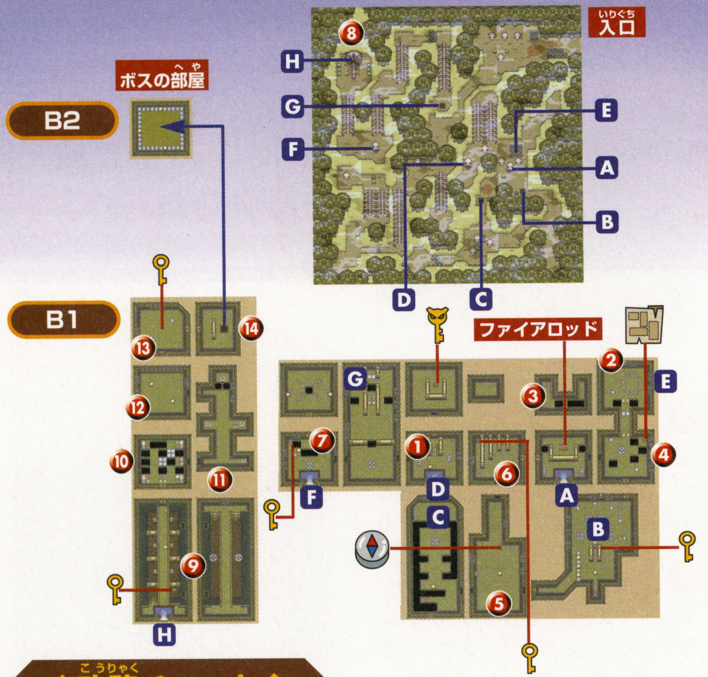
Boss ワート

泡のような玉がボスを包んでいる間は、ダメージを与えることができない。フックショットで玉を引き寄せ、剣で斬って壊してしまおう。

すべての玉を壊したら、中心の目玉の部分が上から降ってきて、リンクを押しつぶそうとする。水面に影が映った直後に落ちてくるので、力をためて待ちかまえ、回転斬りでダメージを与えよう。

↑ボスを包んでいる玉に触れると、ハートが減ってしまう。フックショットで引き寄せた直後、近づきすぎないように注意

ドクロの森



◆攻略チャート◆

❶ 入口Dから❶の部屋へ入り、敵を全部倒そう。石像を引っぱってきてスイッチの上に載せ、北の部屋で**大きなカギ**をゲット。

↑この部屋ではフォールマスターが落ちてくる。とくに石像を引っぱっている間は注意

❷ いったん外に出て、草の中にあるEの穴に落ちよう。そのあと西のカベをバクダンで破壊し、星形スイッチを1回踏んでから中に入ろう。

↑バクダンを持っていなくても、すぐ近くのドクロを持ち上げると出てくるぞ

❸ 中央のレバーを引っぱると、南のカベが壊れる。同時に敵が現れるが、フックショットを使えば一撃で倒せる。奥の宝箱から**ファイアロッド**を入手したら、穴の先の石像にフックを刺し、❹の部屋へ向かおう。

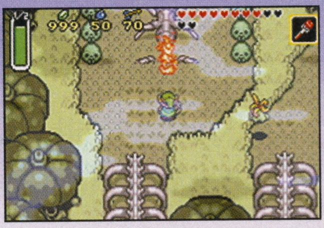
❹ 赤い敵を倒して**ダンジョンマップ**をゲットしたら、Aからふたたび外へ。南西に歩き、Cの穴へ落ちよう。

❺ ファイアバーの通路を抜け、❺の部屋へ行こう。宝箱から**コンパス**をゲットすると、いきなり床に穴が空く。あらかじめすべての敵を倒しておこう。北の扉から❻の部屋へ。

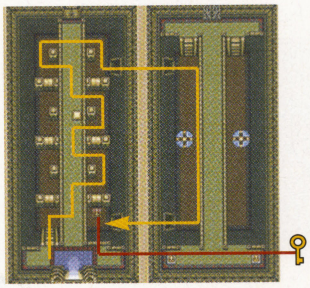
❻ 左上のドクロを持ち上げ、奥の宝箱から**小さなカギ**をゲットしよう。ミイラに対しては、**ファイアロッド**で炎を浴びせてやればすぐに倒せる。東の扉をあけ、Aから外に出よう。

❼ Dから中に入り、そのまま西へ進もう。❼の部屋に来たら、左上のドクロを持ち上げて**小さなカギ**をゲット。そのあとFから外に出よう。

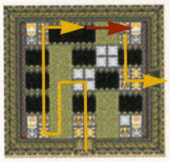
❽ 北西の、化石のようなものがある場所を目指そう。この場所でファイアロッドを使うと、化石が燃えて入口Hに進入できるようになる。



❾ 小さなカギを持っている場合、中央の通路の先にある扉から、すぐに❿の部屋に進める。持っていない場合は、下のマップのルートで、宝箱の**小さなカギ**を取りに行こう。



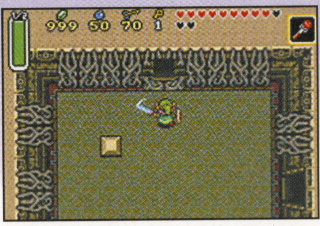
❿ 星形スイッチを踏むと穴の位置が変わる。黄色の矢印のルートを歩き、赤矢印の場所で燭台にフックショットを使おう。⓫の部屋へ行ける。



←部屋にいる敵にはフックショットを使うと電気を受けないが、間違ってドクロに刺すと穴に落ちる危険がある。ドクロを投げつけて倒せ

⓫ 4つの燭台をファイアロッドで点火すれば、北西の扉が開いて⓬の部屋に進める。先に敵を倒してしまおう。フォールマスターも現れるので注意。

⓬ 敵を全滅させた後、北にあるツタを斬ろう。⓭の部屋に進む扉がある。

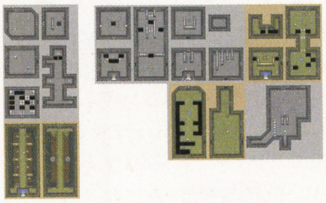


⓭ ミイラを倒すと**小さなカギ**をゲットできるが、他にも3体の敵が同時に襲いかかってくる。剣で相手にしてもいいが、ボンバーの魔法を使えば一瞬で全滅させられる。

⓮ ドクロを持ち上げ、トゲトゲのトラップを避けて穴に飛び込めば、ボスの部屋に落ちることができる。

◆フォールマスターに注意!◆

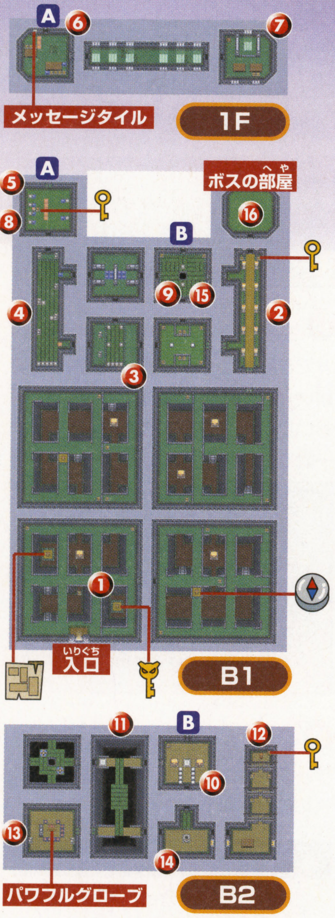
このダンジョンでは、フォールマスターが落ちてくる部屋が決まっている。マップのカラーで示された部分には、フォールマスターは現れない。



Boss ガモース

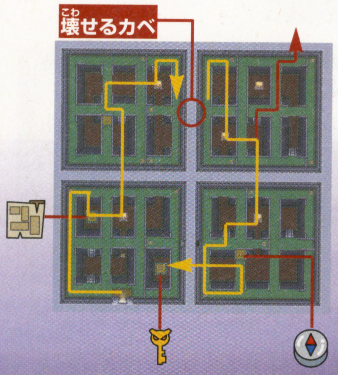
ファイアロッドで炎を浴びせれば、ボスに大きなダメージを与えられる。ボスの下に回り込んでねらうといい。部屋の床は常に動いているうえ、カベはトゲだらけ。立ち止まらないように戦うこと。魔法力が尽きたら回転斬りで攻撃だ。

はぐれ者の村



◆攻略チャート◆

❶ 北西と北東の部屋の間にあるひび割れたカベは、ダッシュで壊すことが可能だ。黄色の矢印にそって進めば、**ダンジョンマップ、コンパス、大きなカギ**をゲットできる。そのあとは赤い矢印のルートで❷の部屋へ。

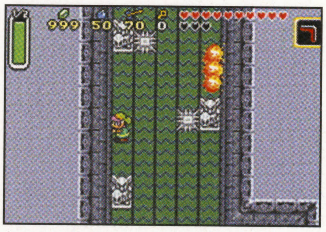


❷ 通路の途中にいるスタルフォスを倒しつつ、北へ歩いて奥を目指そう。右のドクロを持ち上げると、**小さなカギ**を入手できる。西側下にある扉を開け、❸の部屋まで行こう。

❸ バブルが1体と、似たような火の玉状の敵が2体いる。バブルは魔法の粉をかければ妖精に変わる。火の玉は、分離したときに実体があるほうを斬れば倒すことができる。全滅させたら、トゲに当たらないようにベルトコンベアを通り抜けよう。

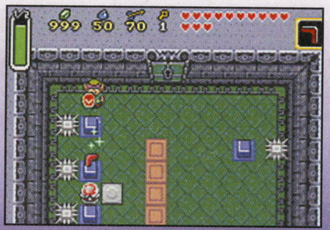
⬆ベルトコンベアの上で戦うと危険。剣で斬るときは、敵との衝突に注意すること

❹ ベルトコンベアの北にある扉を目指そう。ステップ3でやったように、火の玉やバブルを倒しながら進むこと。



⬆カベでRを押しっぱなしにするとはりつくことができ、ベルトコンベアに流されずにすむ

❺ スイッチのとなりにあるドクロを持ち上げ、**小さなカギ**をゲット。この時点ではまだスイッチを作動させないようにし、北側のカベまで行こう。スイッチにブーメランを投げて青色に変えたら、階段Aから❻の部屋へ。



❻ ドクロの下のスイッチを踏めば、東の扉が開く。通路を直進して❼の部屋へ進もう。

❼ 宝箱からバクダンをゲットしたら、光が当たっている床を爆破しよう。バクダンを下から投げ入れてやればいい。階段Aから1階に戻ろう。

⬆床を破壊すると、下のボス部屋に光が差しこむ。こうしておかないと、ボスと対決できない

❽ 部屋を通るときにスイッチを切り替えたら、出る前に青を下げておこう。これで❹の部屋の東側上にある扉を通過でき、❾の部屋まで行ける。

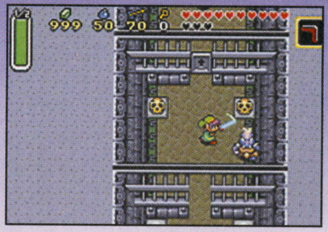
❾ 赤い敵は炎を飛ばしてくるので、ブーメランで動きを止めてしまおう。あとは放っておけば穴に落ちてしまう。部屋のカベにはりつくようにして歩き、階段Bから地下2階へ下りよう。

❿ 敵を全滅させれば西の扉が開く。ドクロを投げるとラクに倒せる。

⓫ ベルトコンベアに注意し、南東の扉から⓬の部屋へ行こう。途中の敵にはフックショットを使えば安全だ。

⬆このブロックはパワフルグローブで持ち上げられるが、なぜか敵がいるだけで何もない部屋だ

⓬ オリの奥で**小さなカギ**を手に入れたら、中に捕らわれていた女の人を連れ、西にある⓭の部屋へ向かおう。



⬆オリにはカギ穴がついているけど、小さなカギは必要ない。敵を倒しながら通り抜けよう

⓭ 宝箱のすぐ右のモグラをマジックハンマーで引っこめておこう。宝箱から**パワフルグローブ**をゲットすると、部屋に穴が空きはじめる。すぐに扉側に歩いて脱出しよう。そのまま東に歩いて⓮の部屋まで進もう。

⓮ 北の扉に入り、大きなブロックを持ち上げて地下1階へ戻ろう。

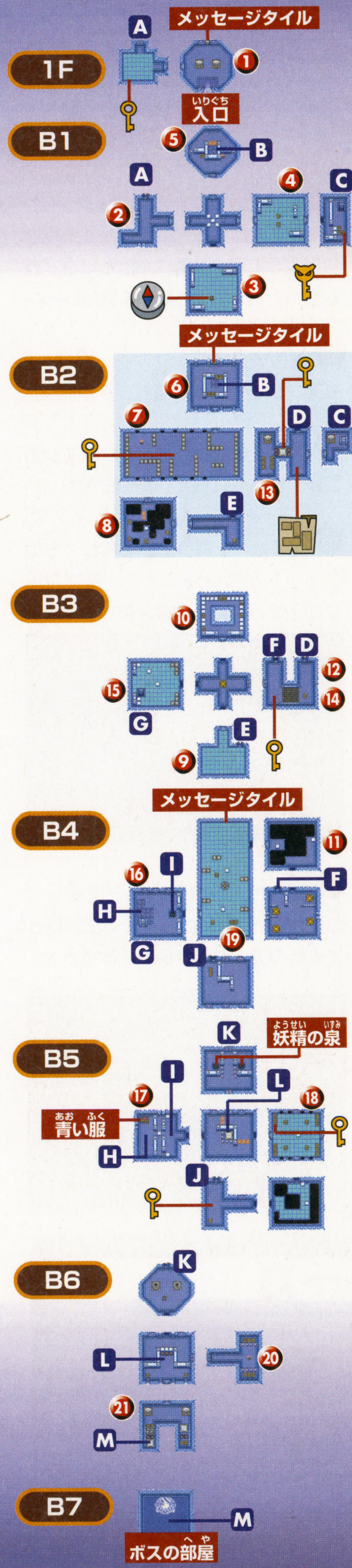
⓯ 右上のドクロを持ち上げると、東の扉を開くスイッチが見つかる。ここからすぐにボス部屋へ行ける。

⓰ 女の人を連れて光に入ると、化けていた盗賊ブラインドが正体を現す。

Boss ブラインド

弱点は頭。他の場所を斬っても効かない。最初はビーム攻撃のみだが、ある程度ダメージを与えると頭が分離して火を吐いてくる。分離した頭は攻撃が通じないので、本体の頭をねらって斬りつけよう。火の玉はレベル2の盾で防げる。

氷の塔



◆攻略チャート◆

❶ 左の氷の像が襲いかかってくる。ファイアロッドで倒すと扉が開く。扉の先の部屋では敵をフックショットで倒して、**小さなカギ**を手に入れよう。階段Aから地下1階へ。

❷ 南西の出っぱっている床を踏めば、東の扉が開く。地下1階中央の部屋でブロックを押し、❸の部屋へ向かおう。

❸ 敵をフックショットで全滅させると、**コンパス**をゲットできる。中央の部屋に戻り、今度は❹の部屋へ。

❹ 部屋に入ると閉じこめられる。下のドクロを持ち上げて、スイッチを踏むと扉が開く。すぐに中央の部屋に引き返し、❺の部屋へ向かおう。

❺ 敵を全滅させたら、スイッチの近くにバクダンを仕掛け、急いで部屋の北側へ。黄色ブロックが下がるので、中央にふたたびバクダンを仕掛ける。空いた穴から下に落ちよう。

❻ ガイコツ剣士が2体現れる。剣で斬った後、バクダンでトドメを刺せる。

❼ 動く床とトゲの部屋。中央付近の敵を倒し、**小さなカギ**をゲット。スイッチは赤のままにしておこう。

❽ 部屋に入ったらハンマーを装備しよう。ドクロを壊し南西のスイッチを踏み、東の扉から出て階段Eへ。

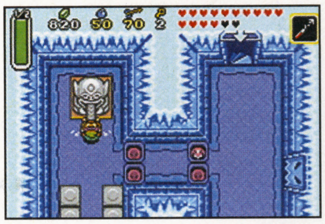
❾ 地下3階に来たら、敵を全滅させて北の扉へ進む。中央の部屋では一時停止し、トゲがどいた後に通るように。北の扉から❿の部屋へ進もう。

❿ 右上から順番に床に穴が空いていく。そのまま地下4階に落ち、すぐ東の扉から⓫の部屋に入ろう。

⓫ ブロックにフックショットを刺し、床に空いた穴を越えよう。南の部屋に入ったら、トゲに注意して階段Fへ。

⓬ フックショットでトゲの床を渡る。ドクロの下のスイッチを踏むと出る宝箱は開けず、階段Dを上がろう。

⓭ 中央の巨大ブロックを持ち上げて**小さなカギ**をゲット。さらに南西にあるドクロの下のスイッチを押し、宝箱から**ダンジョンマップ**をゲット。像の舌を引っぱって扉を開け、となりの部屋の階段Cを上がろう。宝箱から**大きなカギ**をゲットしたら階段C、Dを通って⓮の部屋へ。



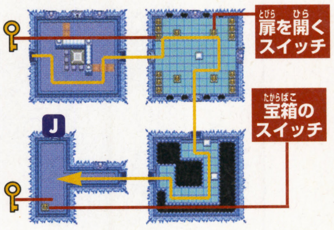
⓮ ドクロを持ち上げてスイッチを踏み、宝箱を出したはず。それにフックショットを刺してトゲの床を渡り、**小さなカギ**をゲット。西の扉から中央の部屋を経由し、⓯の部屋へ行こう。

⓯ ファイアバーを追いかけるように時計回りに移動し、階段Gを下りよう。

⓰ 写真の場所をバクダンで破壊し、穴から⓱の部屋に落ちよう。

⓱ 宝箱から**青い服**をゲットしたら、ブロックを押して部屋を脱出しよう。

⓲ 黄色の矢印のルートで、階段Jを目指そう。北東の部屋で**小さなカギ**をゲットしたら、スイッチを踏んで南東の部屋へ。南西の部屋では、ドクロの下のスイッチを踏んで宝箱を出し、**小さなカギ**を手に入れよう。



⓳ 氷の部屋では、右から2個目にあるドクロの下のスイッチを踏んで西へ。穴から地下5階に落ちたら、北の部屋の階段Kで地下6階へ下りよう。

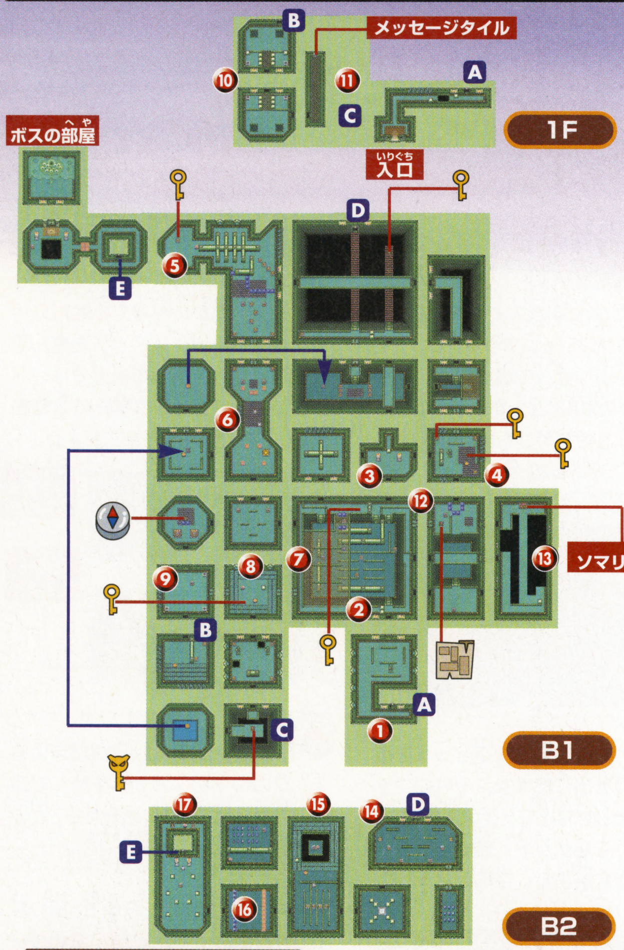
⓴ スイッチを斬ったら地下5階に戻ろう。そのあとステップ⓲、⓳のルートを使い、地下5階の西から中央の部屋へ進入しよう。巨大ブロックの下の穴から地下6階へ。

㉑ 南の扉から、㉑の部屋に入ろう。左の巨大ブロックの下に、ボス部屋へ落ちる穴がある。ドクロのすぐ下にある2体の石像のうち、右のほうを引っぱれば奥に入れる。

Boss シュアイズ

最初は氷をまとっていて、剣が効かない。ボンバーの魔法か、ファイアロッドで溶かそう。そのあと3つに分裂して体当たりしてくるので、ファイアロッドで攻撃して倒そう。魔法力が尽きても、降ってくる氷が魔法のツボを出すので大丈夫だ。

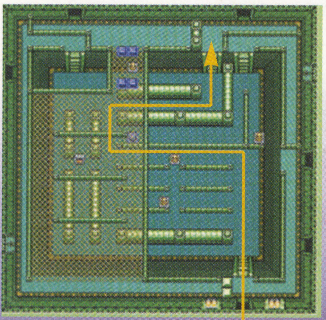
悪魔の沼



◆攻略チャート◆

1 入ってすぐの穴をフックショットで越え、階段Aから地下1階へ下りる。1の部屋に現れるウィズローブを全滅させ、北の扉を開いて大部屋2へ。

2 大部屋2を抜け3の部屋へ行こう。黄色い矢印のルートを進めばいい。



3 中央のブロックを左右どちらかに押すと扉が開く。北の扉から突き当たりまで進み、**小さなカギ**をゲット。来た道を引き返して4の部屋へ。

4 まずは左上のドクロの下から1つ目の**小さなカギ**を入手。そのあと、マジックマントを使ってトゲの床に入り、ドクロの下にあるスイッチを踏もう。宝箱から2つ目の**小さなカギ**をゲット。

↑マジックマントやバイラの杖がない場合は、できるだけトゲを踏まないようにしよう

5 4の部屋北の扉を開け、突き当たるまで北に進もう。そのまま道にそって歩き、5の部屋へ。北西のドクロの下から**小さなカギ**をゲットしたら、クリスタルスイッチを斬って青にしよう。青ブロックが下がるので、南の扉へ。

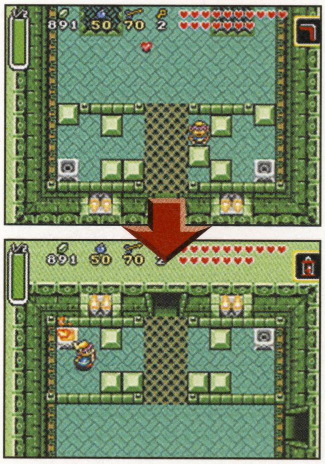
6 マジックマントを使い、部屋中央部にあるトゲの床を通り抜けよう。南、東と進み、7の大部屋へ行こう。

7 金網の上を歩き、青ブロックの間のドクロを持ち上げよう。スイッチを踏み、宝箱から**小さなカギ**をゲット。南西の扉を開けて8の部屋へ。

8 クラゲのような敵を倒し、**小さなカギ**をゲット。ガイコツの頭は無視。スイッチは青のままにしておこう。

9 火の玉と床が飛んでくる。床の攻撃が止むまで持ちこたえたら、4つの燭台をカンテラで灯そう。北の扉が開き、**コンパス**をゲット。9の部屋を通って南へ進み、階段Bを上がろう。

10 北と南の部屋にある4つの燭台にカンテラで火を灯すと、穴Cが現れる。先にブロックを移動させておこう。



11 穴Cから落ち、目の前の宝箱から**大きなカギ**をゲットしよう。西の部屋にあるワープタイルに乗って移動したら、東、南、東と部屋を通って7の大部屋に戻ろう。

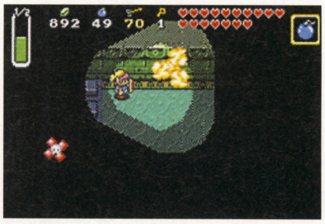
12 東側上のカギ付きの扉を開けて、**ダンジョンマップ**をゲット。大部屋7に戻り、東側下の扉から13の部屋へ。

13 中央の崩れる床の先に、**ソマリアの杖**がある。ブロックにフックショットを刺し、落ちる前にダッシュで駆け抜けよう。4の部屋に向かい、北、西と進んだら、中央の扉から階段Dへ。

14 左のドクロの下のスイッチにソマリアブロックを載せると、扉が開く。

15 ブーメランや弓などでクリスタルスイッチを赤に変え、16の部屋へ。

16 北のカベをバクダンで壊し、中のスイッチを青に変えよう。青ブロックが下がるので、17の部屋に進める。

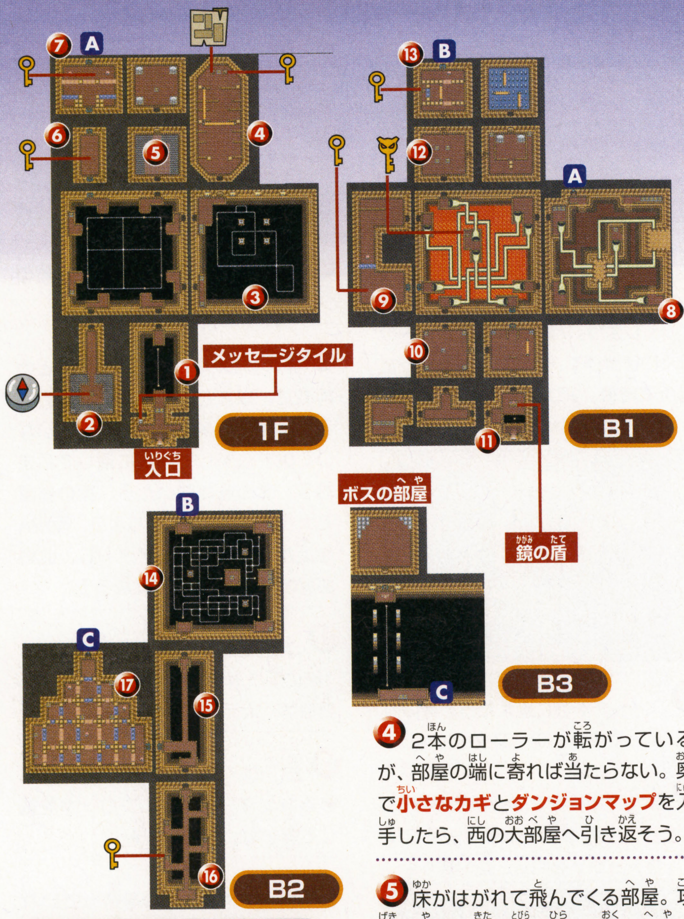


17 奥のクリスタルスイッチを斬って赤にしたら、階段Eへ。火の玉が襲ってくるので、逆時計回りに歩こう。

Boss ゲルドーガ

部屋の北半分はボスの本体だ。ハートが減るので触れないように。飛んでくる小さな目玉を斬って、すべて倒そう。一定時間おきに放ってくるカミナリは、左右のカベにくっついて回避。最後は大きな目玉が襲ってくる。回転斬りで攻撃しよう。

カメ岩

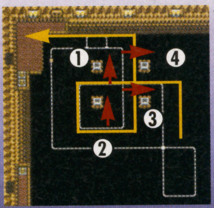


◆攻略チャート◆

1 ？マークにソマリアの杖を使うと床が出現。乗って動かすことができる。

2 1階西の大部屋を通って**2**の部屋へ行き、**コンパス**をゲット。出るときは剣のボタンを押したままにし、背中を向けていれば扉が開く。

3 コンパスゲット後、西の大部屋から東の大部屋**3**へ。動く床に乗り、ファイアロッドで4つの燭台を灯せば、**4**の部屋へ通じる扉が開く。



←黄色い矢印は、動く床のルート。数字の順に、赤い矢印のようにファイアロッドを使おう

4 2本のローラーが転がっているが、部屋の端に寄れば当たらない。奥で**小さなカギ**と**ダンジョンマップ**を入手したら、西の大部屋へ引き返そう。

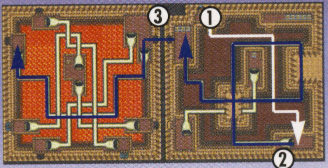
5 床がはがれて飛んでくる部屋。攻撃が止むと北の扉が開く。奥の部屋では、妖精や魔法のツボで回復できる。

6 この部屋にいるダンゴ状の敵は、**小さなカギ**を持っている。部屋のカドにいるときをねらって回転斬りを当て、素早く倒してしまおう。

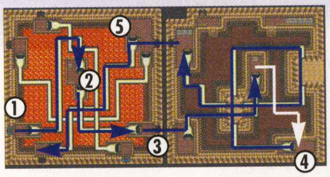
7 ブーメランを使ってスイッチを青にし、左側の出っぱったブロックを右に押そう。宝箱が出たら、スイッチを赤に変えて**小さなカギ**をゲット。

↑この部屋にいる鉄球のような敵を倒すことはできないが、部屋のカドにいれば安全だ

8 地下1階に下りたら、パイプをつたって**9**の部屋へ行こう（下図参照）。



9 部屋にいるバブル以外の敵を全滅させ、**小さなカギ**をゲット。下図の矢印のルートを通って大きなカギをゲットし、**10**の部屋へ進もう。



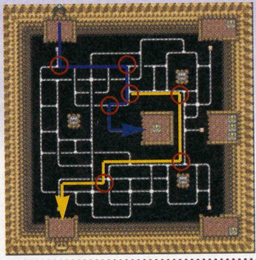
10 火の玉を避けながら2体の敵を倒し、南の扉を開けて南西の部屋へ。

11 ビームのすき間をぬって、南のカベをバクダンで破壊しよう。一度外に出て、**11**の部屋で**鏡の盾**をゲット。

12 宝箱の奥にある通路から北へ進み、パイプの部屋を通り抜け**12**の部屋へ。バクダンで北と東のカベに穴を空け、北から**13**の部屋に進もう。東の奥のルピー部屋に入るには、3体の敵を全滅させて上のブロックを押し、左の石像の舌を引っぱろう。

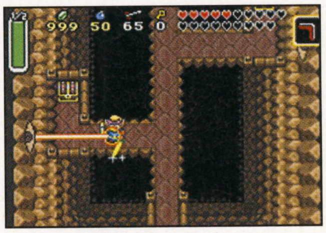
13 スイッチにブーメランを投げて青にし、**小さなカギ**をゲット。スイッチを赤に戻し、階段Bを下りよう。

14 真っ暗な部屋で、動く床に乗って部屋を移動する。まずは青い矢印のルートで、ドクロの下にあるスイッチを踏んで南の扉を開こう。あとは黄色の矢印のルートで扉を目指す。赤丸の場所では曲がりたい方向に十字ボタンを押そう。途中のファイアバーを防ぐには、マジックマントを使おう。



15 部屋に入ったら弓を装備しよう。左右からビームが飛んでくるが、気にせずまっすぐ歩こう。敵が現れたら、矢を1本だけ放って倒そう。

16 南の端まで一気にダッシュしよう。**小さなカギ**の宝箱を取るには、盾が左側にくるように剣をかまえて、ビームを防ぎながら移動する。**15**の部屋西の扉から先に進もう。また、**16**の部屋の南端のカベはバクダンで壊せる。外に出てマジックミラーで光の世界に行き、洞窟の奥に進むと妖精がいる。

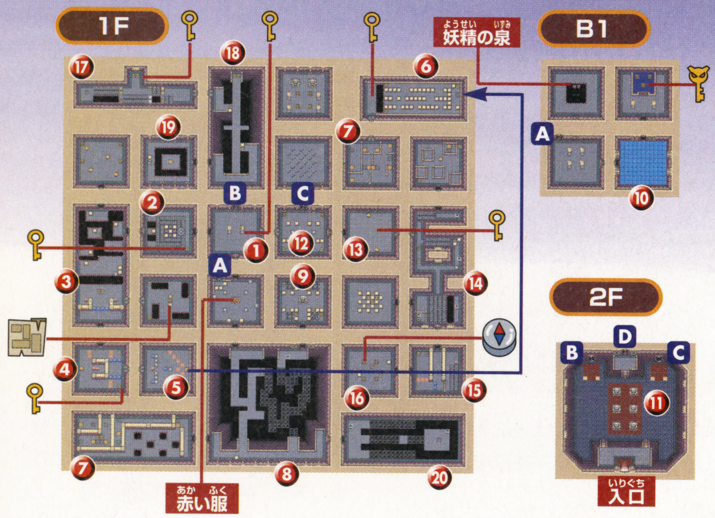


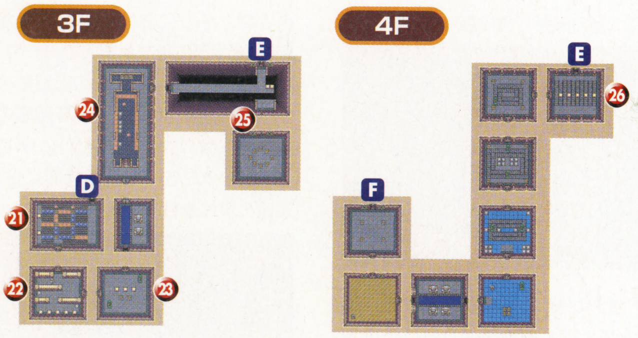
17 ブーメランやバクダンを使ってスイッチを操作し、北にある階段Cからボス部屋を目指そう。せまい場所でバブルを避けるのは難しいので、魔法の粉で妖精に変えてしまおう。

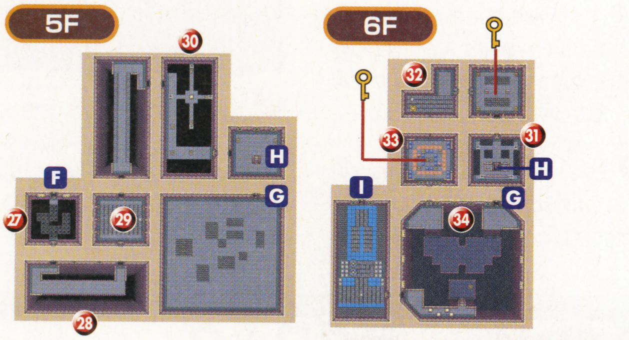
Boss デグロック

赤い頭にはアイスロッド、青い頭にはファイアロッドを使い、オレンジ色に変わっているときに剣で斬ろう。魔法力が尽きると、炎や氷と同時に魔法のツボを吐き出してくるようになる。ヘビのような形態になったら、中心の赤い玉を斬ろう。

ガノンの塔







◆攻略チャート◆

❶ 燭台に向かってダッシュで体当たりし、**小さなカギ**をゲットしよう。

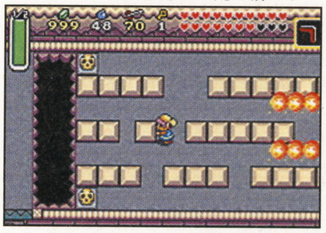
❷ ドクロの下から**小さなカギ**をゲットしたら、モグラをマジックハンマーで引っこめ、中心のブロックを押して中の星形スイッチを踏もう。

❸ フックショットで部屋の南側へ渡り、東の扉に入ろう。2本のファイアバーに当たらないよう注意して、**ダンジョンマップ**をゲットしよう。❸の部屋に戻ったら、スイッチの前にバクダンを仕掛け、赤にしてから南へ行こう。

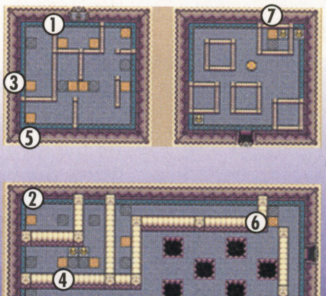
❹ 右下のドクロから、**小さなカギ**をゲットしよう。バクダンをスイッチの近くに仕掛けて、小さなカギがあった場所で待機。2つのスイッチのうち、1つだけに爆風がヒットすれば成功。

❺ スイッチを赤に変えたら、南のカベにそって歩き、ワープタイルへ。

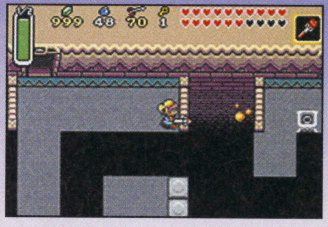
❻ 写真の場所のブロックを押して、**小さなカギ**の宝箱を出そう。それにフックショットを刺し、南の扉へ。



❼ ワープタイルで移動する部屋だ。番号順にワープタイルに乗っていけば、❽の部屋にたどり着ける。



❽ 写真の場所からファイアロッドで燭台に火を放つと、見えない床が一定時間見えるようになる。途中の敵に対しては、フックショットで動きを止めてやり過ごそう。



❾ 右下の床をバクダンで壊し、その穴から下に落ちよう。

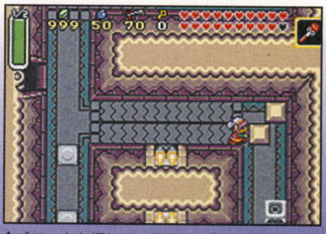
❿ 東の神殿のボス、デグアモスとの再戦だ。以前と違って床が凍っているが、ボスの耐久力は変わっていない。矢で攻撃して一気に倒してしまおう。北の扉が開いたら、奥の部屋で**大きなカギ**をゲットしよう。階段Aを上がって**赤い服**をゲットし、北の部屋の階段Bから入口に戻ろう。

⓫ コンパスを取るため、階段Cから1階に下りよう。コンパスを取らない場合は、ステップ㉑へ進もう。

⓬ 左下のドクロの下に、スイッチがある。ソマリアの杖のブロックを載せて扉を開け、⓭の部屋へ。

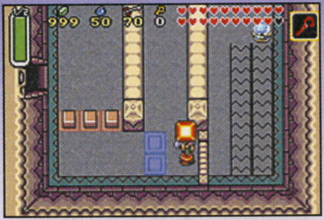
⓭ 床がすべて飛ぶのを待っていれば、**小さなカギ**の宝箱が現れる。床以外にも、ウサギの姿に変えられるトラップ、火の玉、バブル、フォールマスターにも気をつけるように。

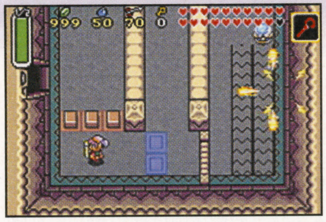
⓮ 最初にすべての敵を倒しておき、さらに写真の場所のブロックを動かしておこう。準備が整ったら、フォールマスターに注意しつつ、北から順にファイアロッドで燭台に火を灯そう。素早く4つすべてを灯すと、南の扉が開いて⓯の部屋に進める。



⬆ブロックを押している間は、動きが鈍くなる。つねにフォールマスターを警戒せよ

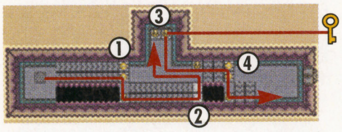
⑮ この部屋のスイッチを作動させるため、ソマリアブロックをベルトコンベアに投げ入れ、Aボタンを押そう。ブロックから4方向にビームが出て、スイッチが作動する。





⑯ 左上の宝箱に**コンパス**があるが、取ると穴が空いて左下の宝箱が取れなくなる。最後にコンパスを取ろう。

⑰ ⑯の部屋のワープタイルに乗ると、⑰の部屋に出る。矢印のルートをたどって**小さなカギ**を取り、東側へ。

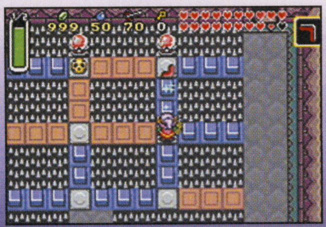


⑱ せまい通路でファイアバーやトゲのトラップがあり、さらに敵までいる。マジックマントを使えば安全に通れる。

⑲ 石像を引っぱり、下にある星形スイッチを踏もう。床が現れて、ワープタイルから⑳の部屋に行ける。

⑳ 西側に向かってまっすぐ歩こう。見えない床があるので落ちない。⑧の大部屋を抜け、北へ進んで階段Bへ。

㉑ 上のブロックを下に押し、南の扉を開こう。あとは、写真の場所でブーメランを使い、㉒の部屋に進もう。

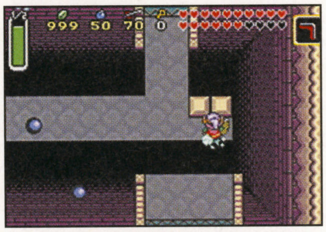


㉒ 赤い敵を弓で倒すと扉が開く。石像を引いてきて、トゲを防ごう。

㉓ 2体のビムがいる中、赤い敵に矢を放たなくてはならない。ブロックをうまく盾にしながら戦おう。

㉔ 部屋の北にあるドクロの下に、扉を開けるスイッチがある。クリスタルスイッチを赤にすると、隠れていたアイゴールが襲いかかってくるので注意。

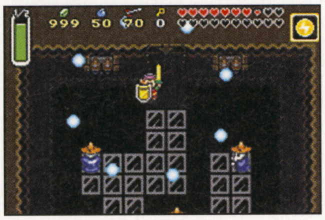
㉕ 鉄球が飛んでくる通路を進み、右端まで行こう。ブロックに体当たりした反動で南側に渡り、バクダンでカベを破壊すると、部屋の中に妖精がいる。戻るときはフックショットを使おう。



↑ダッシュしようとするとブロックをつかんでしまうことも。ギリギリまで離れよう

㉖ 4階の扉は、敵を全滅させて開くものがほとんどだ。1体1体地道に倒してもいいが、ボンバーを使えば一掃できる。奥まで進むと、砂漠の神殿のボス、ラネモーラがいる部屋に出る。火の玉のトラップもあるが、剣が強くなっていればすぐに倒せるはずだ。

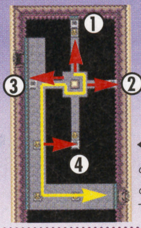
㉗ 部屋の床はすべて見えなくなっていて、どこが穴かわからない。エーテルを使うと、一瞬だけ床が見える。敵を全滅させて扉を開こう。



㉘ 北側からビームが飛んでくるので、ダッシュで一気に駆け抜けてしまおう。同時に敵も倒すことができる。

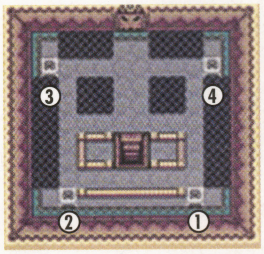
㉙ 敵を全滅させると扉が開く。ベルトコンベアが途切れている場所から、剣で攻撃しよう。次の部屋では中央をダッシュして進み、㉚の部屋へ。

㉚ 矢印のルートを使って、ファイアロッドで4つの燭台を灯そう。扉から東の部屋に入ったら、盾でビームを防ぎながら階段Hを上がろう。

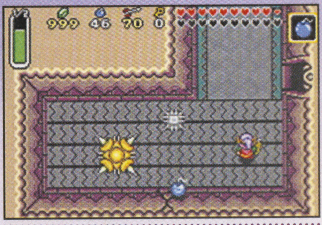


←最初にジャマなドクロをどけておこう。火が消えると扉も閉まるので、直線はできるだけダッシュで行こう

㉛ すべての床が落ちる前に、ファイアロッドを使って燭台に火を灯そう。下の図の順でねらうといい。



㉜ 突進してくる敵から**小さなカギ**を奪い、㉜の部屋へ。小さなトゲを避けつつ大きなトゲを誘導し、南のカベをバクダンで破壊しよう。

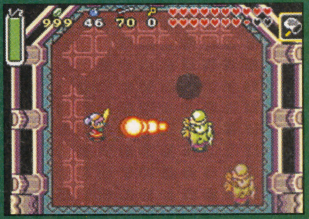


㉝ ブロック越しに魔法の粉をかけ、バブルを妖精に変えてしまおう。あとは火の玉だけに注意し、スイッチを切り替えながら**小さなカギ**をゲット。

㉞ デグテールとの再戦になる。シッポを攻撃して倒すと、南の離れた足場に宝箱が出る。フックショットを刺して渡ろう。そのあとは氷とベルトコンベアの通路だ。氷の床を踏まないように移動しよう。

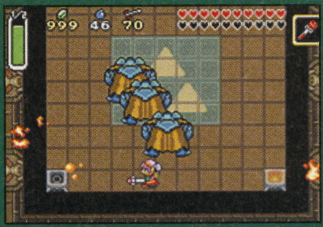
Boss アグニム

以前と攻撃パターンは変わらないが、3体に分身して同時に攻撃を仕掛けてくる。放ってくる魔法を剣で跳ね返せばダメージを与えられる。3つすべてを無理に跳ね返そうとすると失敗する。的を1つにしぼり、残りは避けよう。

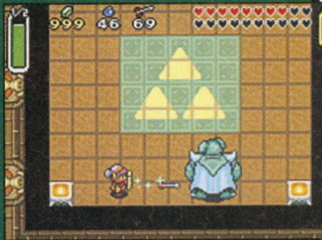


Boss ガノン

最初は、槍をブーメランのように投げてくる。投げて戻ってくるまでの間に斬りつけよう。少しダメージを与えると、自分の周りに炎の輪をまとい、それを飛ばしてくるようになる。輪が縮まったときに斬ろう。最終段階では、闇に隠れて攻撃してくる。2つの燭台を灯すと実体化し、そこを剣で斬りつけると、少しの間動きを止める。このときに銀の矢を放つと、ダメージを与えられる。



↑部屋が暗くなっている間はガノンの姿が見えず、攻撃がどこから来るかわからない。燭台をファイアロッドで素早く灯し、実体化させよう



↑剣で斬って、青くなったら銀の矢を放とう。ガノンは移動と攻撃を交互に繰り返すので、攻撃の体勢に入ったところを斬ろう

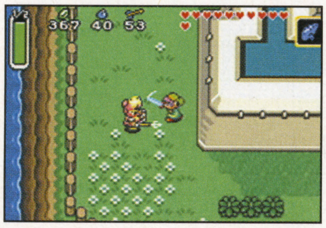
全アイテム&パワーアップ完璧ガイド

リンクがゲットするアイテムのすべてを紹介する。ダンジョンの外でゲットできるアイテムは、思ったより早めに入手可能なものが多い。このページでゲットできるタイミングをチェックしておこう。

装備アイテム

剣（マスターソード）

◆最初の剣は、ハイラル城の地下通路でおじさんからもらえる。
◆東の神殿、砂漠の神殿、ヘラの塔で3つの紋章をゲットしたら、迷いの森へ。マスターソードをゲットできる。マスターソードは、ライフ満タンのときにビーム攻撃が可能。
◆闇の世界F2にいるカエルを光の世界のかじ屋に連れていくと、マスターソードを鍛えてくれる。
◆闇の世界のバクダン屋で新型バクダンを買い、ピラミッドのカベを壊す。太った女神が剣を最強にしてくれる。



盾（赤い盾、ミラーシールド）

◆最初の盾は、ハイラル城の地下通路でおじさんからもらえる。
◆ゾーラの水かきを買ってから、光の世界B8にある願いの滝へ。泉に盾を投げ入れると、赤い盾をゲットできる。ゾーラの火の玉を防ぐことができる。
◆ミラーシールドはカメ岩のダンジョンでゲットできる

服（緑、青、赤）

◆緑の服は最初から着ている。
◆青い服は、氷の塔のダンジョンアイテム。
◆赤い服はガノンの塔のダンジョンアイテム。

アクションアイテム

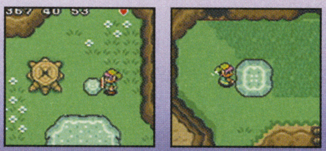
ペガサスの靴

◆東の神殿クリア後、D7にある隠れ家でサハスラーラからもらえる。ダッシュで木や大岩に体当たりすると、いろいろなことが起こる。

⬆木に体当たりすると、リンゴや妖精、ハチやバクダンが落ちてくる。同じ木からは同じアイテムが落ちてくるが、アグニム戦(1回目)を境に変化するものもあるので注意

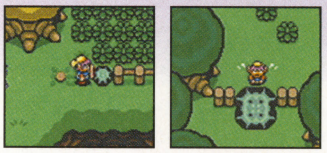
パワーグローブ

◆砂漠の神殿のダンジョンアイテム。写真のようなものを持ち上げられる。



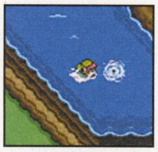
パワフルグローブ

◆はぐれ者の村のダンジョンアイテム。写真のようなものを持ち上げられる。



ゾーラの水かき

◆B8からゾーラの滝へ。500ルピーで買う。各地のゾーラのワープポイントを使える。



ムーンパール

◆ヘラの塔のダンジョンアイテム。闇の世界でも姿が変わることがない。

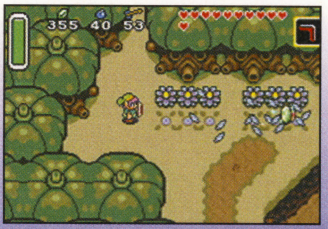
セレクトアイテム

弓矢（銀の矢）

◆東の神殿のダンジョンアイテム。光の世界のG7にある幸せの泉にどんどんルピーを投げ込めば、矢を最大70本まで持つことができるようになる。
◆闇の世界のバクダン屋で新型バクダンを買い、ピラミッドのカベを壊す。太った女神が銀の矢を授けてくれる。

ブーメラン（青、赤）

◆ゼルダ姫救出前にハイラル城の地下でゲットできる。
◆ゾーラの水かきを買ってから、光の世界B8にある願いの滝へ。泉にブーメランを投げ入れると、赤いブーメランをゲットできる。



⬆赤いブーメランは飛距離が長い。こんなふうに、一気に草を刈ることも可能だ

バクダン（新型バクダン）

◆最初にゲットできるのはカカリコ村の井戸の中。店で買ってもいい。
◆闇の世界のF5で新型バクダンを買えるが(100ルピー)、売りに出されるのは悪魔の沼クリア後だ。

フックショット

◆水のほこらのダンジョンアイテム。

キノコ

◆迷いの森でゲットできる。魔法屋に持っていくと、魔法の粉を作ってくれる。ちなみに、キノコはいつでも同じ場所でゲットできる。

魔法の粉

◆キノコを魔法屋に持っていくと作ってくれる。敵にかけるといろいろな効果がある。

⬆赤くてクルクルまわるいやな敵、バブルに魔法の粉をかけると、妖精に変身するのだ！

ファイアロッド

◆ドクロの森のダンジョンアイテム。

アイスロッド

◆光の世界G8にある洞窟でゲットできる(最初から見えている洞窟の横をバクダンで破壊する)。東の神殿攻略前にゲット可能だ。

魔法のメダル

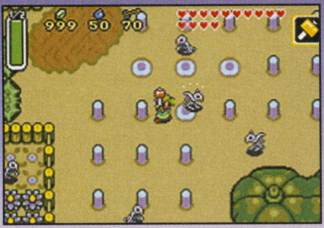
◆ボンバーは砂漠の東にある高台でゲットできる(H2)。ただし、ハンマーゲット後に闇の世界からワープして来なければならない。
◆エーテルは最初にゲットできる魔法。ヘブラ山の頂上にある石碑の前で、ムドラの書を使う。マスターソード入手後にゲット可能だ。
◆シェイクは、闇の世界のB8で。サークル状の岩の中に、岩やバクダンを投げ入れればゲットできる。

カンテラ

◆リンクの家、ハイラル城の地下通路、地下の牢屋のいずれかでゲットできる。

ハンマー

◆闇の神殿のダンジョンアイテム。



↑杭で囲まれた場所は、大事な場所であることが多い。とりあえずたたいてみよう

シャベル

◆闇の世界のF3で、動物の姿をした少年からもらえる。地面を掘って、ルピーやハートをゲットできる。

オカリナ

◆光の世界のF3で、シャベルを使って掘り当てる。闇の世界にいる動物の姿をした少年に見せたあと、カカリコ村の風見鶏をひっぱれば、ハイラル各地にワープできるようになる。

↑オカリナを吹くと、このような画面になる。オカリナを使わないと行けない場所もある

虫とりアミ

◆カカリコ村で、病気の少年からもらえる。ビンを持っていれば、妖精やハチをつかまえて持ち歩くことができる。

↑妖精の泉で、妖精をつかまえよう。ハートがなくなったときに、自動回復してくれる

↑ビンにつかまえたハチを使うと、敵を攻撃してくれる。光の世界G8にある洞窟に入り、像にダッシュで体当たりすると、黄金のハチをつかまえることができる。普通のハチよりも攻撃力が高い、頼りになるハチだ

ムドラの書

◆光の世界F2にある書の家で、本棚にダッシュで体当たりするとゲットできる。古代文字を読むことができる。

ビン

◆カカリコ村のビン売りから、100ルピーで買う。

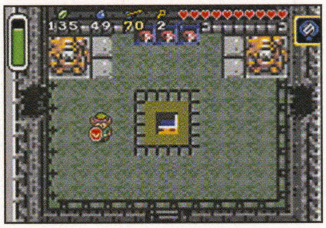
◆カカリコ村のいちばん南にある家。裏口から入ると宝箱からゲットできる。

◆ゾーラの水かきを買ったあと、F6の橋の下へ泳いで行く。

◆かじ屋の兄弟を再会させたあと、闇の世界E3にあるボロ家へ。そこにある宝箱を光の世界へ持って行き、H3にいるおじさんに開けてもらう。

マジカルミラー

●ヘブラ山の洞窟をぬけた場所で、おじいさんからもらえる。闇の世界から光の世界へ戻ってくるときに使う。

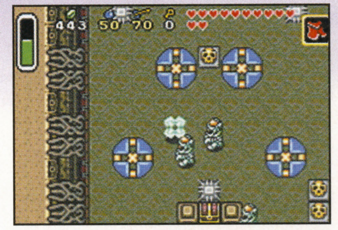


↑ダンジョンの中で使うと、ダンジョンの入口まで戻ってくることができる

マジックマント

◆光の世界の墓地でゲットできる。姿を消して、トゲの床などを安全に渡ることができる。

←闇の世界からワープで戻り、この墓石にダッシュで体当たりしよう



↑てごわい敵の前では姿を消そう。魔法力を消費するので注意！

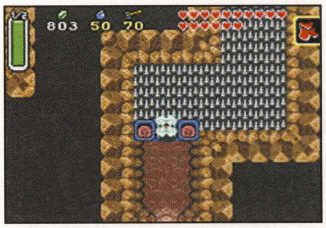
ソマリアの杖

◆悪魔の沼のダンジョンアイテム。

バイラの杖

◆闇の世界B5にある洞窟でゲットできる。無敵状態で攻撃も可能な、役立ちアイテム。

↑ワープポイントの出口そばから飛び降りて、ガケの途中にある洞窟の足場に着地しよう



↑洞窟の中ではハンマーとマジックマント、パワフルグローブが必要だ

その他

クスリ

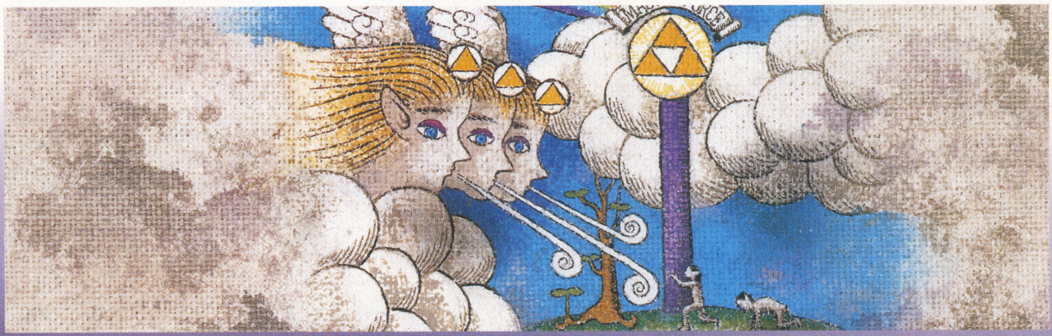
◆カカリコ村の店などでもクスリを買うことができるが、魔法屋で買うのが値段的にいちばんお得。

↑占い屋や、ヘブラ山のおじいさんなど、ハートを回復してくれる場所を覚えておくといい

魔法力強化

◆ハンマーゲット後、かじ屋の前の井戸の中に飛び降りる。像に魔法の粉をふりかけると、魔法メーターの消費がこれまでの半分になる。

↑冒険の後半は、魔法力が必要になる場面が多い。はやいうちに強化しておこう



ハートのかけらを集めよう!

冒険の途中でゲットできる全24個のハートのかけらをまとめて紹介しよう。全部集めると、ハートの数が6個も増える。強敵が続々登場するハードな後半の戦いに備えて、せっせと集めよう！

※ハート内の数字は、P48〜49に掲載した全体マップ上の数字と対応しています。

1 B2 迷いの森

A2とB2の境目あたり。密集した中央の草を刈って穴に落ちよう。

2 A3 木に体当たり

ハイラル城でアグニムと戦うと、木を切っていた兄弟がいなくなっている。木に体当たりして、秘密の入口へゴー。

3 A4 メガネ岩の上

ヘラの塔に行くために、A5のワープポイントを利用してメガネ岩の上に立つはず。そのときにゲットだ。

4 B4 ヘブラ山の洞窟

メガネ岩の正面から、ガケの下へジャンプ! 足場に着地して洞窟へゴー。

5 A7 ヘブラ山の東

闇の世界のA7にある大岩をどかして洞窟の中へ。見えない床を渡り、カベをバクダンで壊そう。何もない十字型の通路に出るはずだ。左のカベを壊せば、離れた場所に出てこられる。そこでマジカルミラーを使えばOK。

↑ソマリアの杖でブロックを作り、そのブロックを押しながら足場を確認しよう。エーテルの魔法を使うとラクだ

↑洞窟の奥でバクダンを使いカベを壊せば、この場所に出てこられる。マジカルミラーを使って光の世界へ戻ろう

6 A7 カメ岩から

カメ岩のダンジョンを攻略中に、一度外に出る場面がある(ミラーシールドをゲットする直前)。外に出たらマジカルミラーで光の世界へ戻ろう。ちょうどその場所に洞窟があるはず。洞窟の敵を全滅させれば、中の扉が開き、ハートのかけらをゲットできる。

↑カメ岩のダンジョンを攻略しているとき、この場所から光の世界へワープする

7 B8 ゾーラの滝

B8からゾーラの滝へ。水かきを買ったあと、その場所から南へ向かおう。段差を落ちれば、陸地に置かれたかけらを取りに行ける。

8 C5 墓地の北の洞窟

闇の世界の墓地へ行こう。北にある高い場所へ上がり、マジカルミラーで光の世界へワープすると、洞窟に入ることができる。洞窟の奥のカベをバクダンで破壊しよう。

9 C4 墓地の西

ペガサスの靴をゲットしたら、ダッシュで岩に体当たり!

10 D1 井戸の中

井戸に段差から飛び降り、宝箱の横のカベをバクダンで破壊しよう。

11 D2 盗賊の家の地下

家の地下へ下り、北側のカベをバクダンで破壊しよう。

12 F1 15秒ゲーム

看板の前の柵をジャンプで越えれば、15秒以内にゴールすることができる。

13 G2 砂漠の洞窟1

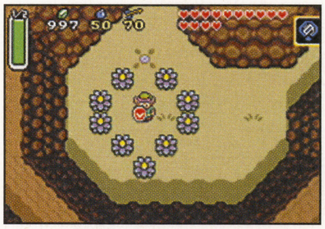
これも闇から。悪魔の沼の北東に立ち、マジカルミラーで光の世界へワープしよう。大岩をどかし洞窟の中へ。

14 G2 砂漠の洞窟2

洞窟の中に、バクダンで壊せるカベがあるはずだ。わりと早い段階でゲットできる。

15 G3 砂漠の洞窟3

闇の世界のG3に、サークル状に花の咲いている場所がある。その中央でマジカルミラーを使えば、光の世界にある高台の洞窟に入ることができる。



16 H1 砂漠の神殿・外

砂漠の神殿攻略中に、一度外に出る場面がある。そのついでにゲット。

17 H4 草原のほこら

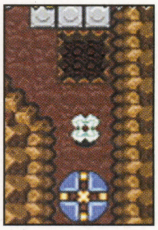
ほこらの中に入り、右側のスイッチをひっぱろう。外の水が引き、ハートのかけらが現れる。

18 G6 ハイリア湖の小島

光の世界で小島に上がることはできない。闇の世界の同じ場所に行けば、サークル状に並んだ岩があるはず。その中央に立ってマジカルミラーを使おう。小島の上に立つことができる。

19 B3 森の東の洞窟

見えているのになかなか取れない、もどかしいかけらだ。大岩をどかして下の洞窟から入り、フックショットとマジックマントを使えばゲットできる。



↑左がフックショットを使う場所。右がマジックマントを使う場所だ。マジックマントは、光の世界の墓地でゲットできる(P61参照)

20 D1 宝箱屋

1回20ルピーで宝箱を開けよう。運がよければハートのかけらゲットだ!

21 E3 杭の広場

ハンマーで杭をすべてたたけば、切り株が秘密の入口に変わるぞ。

22 F1 穴掘りゲーム

1回80ルピー。30秒間、掘れ、掘れ、掘れ、掘れ!

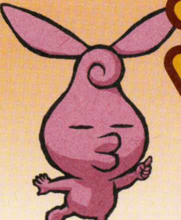
23 G1 悪魔の沼

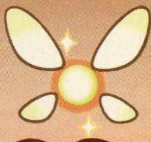
ダンジョン入口の左に、ちょっとしたパズル部屋がある。矢印のようにブロックを動かそう。

24 D5 ピラミッド

ピラミッドの東側に置いてある。闇の世界に来たら、すぐにゲットできるかけらだ。

『4つの剣』攻略ガイド



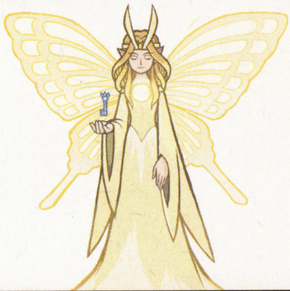


一人での冒険に疲れたら、通信ケーブルを用意して友達と一緒に別の冒険に出発しよう。こっちの冒険を進めれば、『神々～』での冒険に何かが起こるぞ!

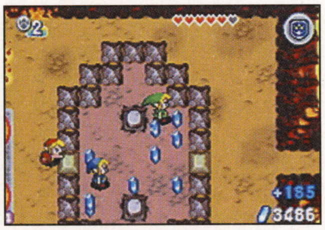
3ステージをクリアしてカギを集めよう!

練習ステージの「始まりのほこら」をのぞくと、ステージは全部で3種類用意されている。今回は「デスマウンテン」を中心に紹介しよう。各ステージのボスを倒すと、大妖精にカギをもらえる。3つのカギを持った勇者が集まれば、最終ステージへ進めるのだ。真のボスを倒せ!

↑バクダンのような敵は、燭台に投げ入れれば暴れだし、爆発するぞ。巻き込まれないよう注意



↑蒸気はずっと吹き出ているように見えるけど、決まったタイミングで止むのだ

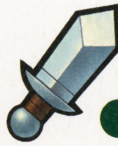


↑スイッチを踏むとルピーがたくさん出てくる。中に入れないと悔しい思いをすることに…

↑ボス戦後にカギをもらえる。みんながカギを持っていないと最終ステージには進めないぞ

ルピーを集めてメダルをゲット

カギが最終ステージへ行くために必要なアイテムだとしたら、メダルはいったい何のために…? そんな疑問を持っている人も多いと思う。どうやらメダルは『神々～』に影響を与えるらしい。ともかく、ルピーをゲットしまくって、1枚でも多くメダルを集めよう。



各ボスの攻略法をチェック!

帰らずの森

プレイヤーと同じ色の花びらを、剣で攻撃しよう。違う色の花びらを攻撃しても、ダメージを与えることはできないぞ。その後、左右の取っ手を引っ張ろう。中心に花びらが現れるので、同じ色の花びらを攻撃しよう。

↑花びらが自分と同じ色だったら攻撃しよう。離れた場所にいると移動時間がもったいないぞ

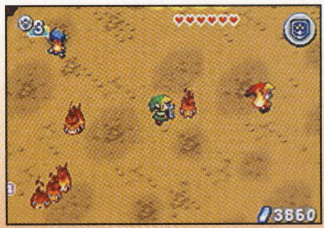
岩山のほらあな

ボスを画面の右側に追いつめるように、着地の瞬間をねらってダッシュ斬りで攻撃しよう。凍ったボスを剣で攻撃すると、玉がくっついた姿に変わる。みんなで玉の色と位置を教えあい（青は下だ、とか）、自分と同じ色の玉を攻撃しよう。仲間が凍ったら、剣で助けること。

↑自分の画面では、自分の色がどの玉なのかわからない。みんなで協力すること

デスマウンテン

赤、青、緑、紫の玉を飛ばしてくる。プレイヤーと色が同じときに、剣で斬ってはじき返し、ボスに当てよう。ダメージを与えると、小さな炎に分裂する。端から順に剣で攻撃していけば、やがて本体に当たる。最後の段階では、ふたたび4色の玉を放ってくる。一度剣で斬ると別の色に変わるので、他のプレイヤーは反対側で待ち受けていよう。



↑背中に火が付いたら、十字ボタンをグルグル回し、他の人に火が移らないようにしよう

最終ステージへゴー!

©2002 Nintendo

ゼルダの伝説 ～風のタクト～
オリジナル・サウンド・トラックス
任天堂 2枚組:SCDC-00250-251 ¥3,200(税抜)

＜収録曲目＞

●Disc 1●
メニューセレクト
勇者伝説
プロロ島
大怪鳥襲来
テトラ発見
プロロ島の森
旅立ち
タウラ島
大海原
海上戦闘
竜の島
ゴーマ出現
風の唄
他全73トラック

●Disc 2●
封印されたハイラル城
ハイラル城
魔獣島の塔
不思議な石の正体
疾風の唄
妖精の泉
妖精の女王
大地の神殿
風の神殿
風の勇者
ガノン城
迷いの部屋
アリルのテーマ
他全60トラック

●初回特典● 特製クリアファイル

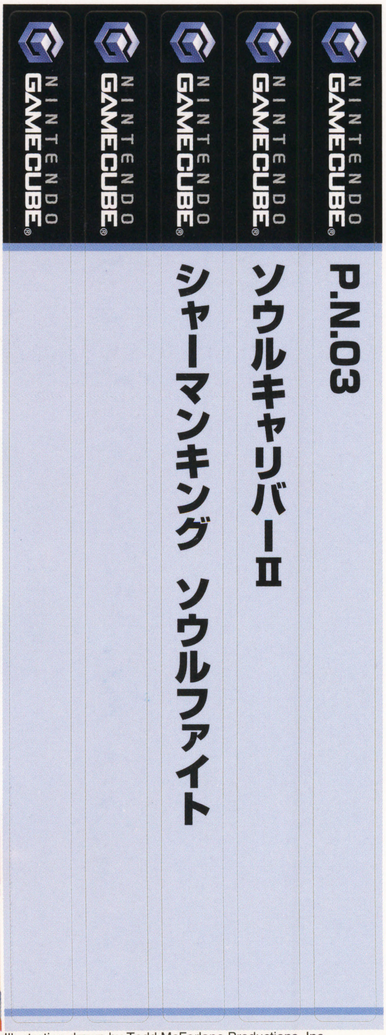
3種類の中からもれなく1つプレゼント!
※特典はなくなり次第終了とさせていただきます。

ゲームミュージック最新情報はサイトロンウェブシティでゲット!! http://www.webcity.jp

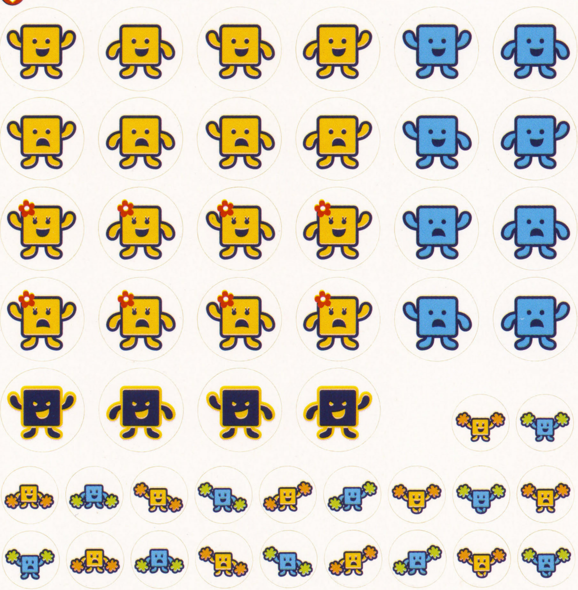
発売元:サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社　お問い合せ先 sdisc@webcity.jp

ナムコシール① ソウルキャリバーII

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）



ナムコシール② もじぴったんアドバンス



メモリーカードシールだよ

© 1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD.
The Legend of Zelda : © 1986-2003 Nintendo The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc.
The Character: © 2003 by Namco Limited. All rights reserved. Illustration: © 2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. ©2001 2002 NAMCO LTD.

NANASHI ISLAND

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ギフトピア	ジャンル	オルタナティブRPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	4月25日	メモリーカード	6ブロック以上
価　格	5800円		

©2003 Nintendo

あなたもナナシ島でオトナになりませんか

↑観光地の定番、顔だけ出して記念写真を撮る看板でニッコリのポックル。というか、こんなことをしている場合じゃないような気がするけど･･･

従来のRPGとは一味違う、個性的な世界観とシステムを目指している『ギフトピア』。今回はその舞台であるナナシ島にスポットをあてて紹介するよ。

最新 ナナシ島おすすめスポット!!

主人公ポックルたちの住む、神様の島ナナシ島。のんびりとした空気が流れるこの島だけど、オトナになるには「オトナ式」という儀式を受けなきゃならない。ところがポックルは朝寝坊でこのオトナ式に遅刻、再オトナ式の費用500万マネを貯めるはめに･･･。あちこちでのさまざまな体験を積み、「真のオトナ」を目指すのだ。

↑投獄されてしまったポックルは条件付で釈放に

↑南国の島だけに、パイナップルなどの果物も豊富

➡島のラジオ「ナナシFM」は島のあちこちのスピーカーから聞ける。耳寄りな情報もアリ

出会う 島の人々とのふれあい

ナナシ島には時間の概念や天気の変化などがあり、現実の暮らしと同じように人々が生活している。マネ集めをしていく過程で島の人々と交流することが、オトナになるために必要なことなのだ。どんな人たちに出会えるかな。

↑島の湖では釣りも楽しめる。釣りの師匠(!?)、キングから手ほどきを受けて、大物を釣り上げることに挑戦してみるのもアリだ

↓島の人々はみな陽気に見えるけど、何か悩み事を抱えている人も多いみたい。できれば何か解決の手助けをしてあげたいよね

挑む 天高くそびえる名峰チョモラン山

ナナシ島でいちばん高い場所、チョモラン山。頂上付近は雲に包まれ視界も悪くなるようだ。

↑➡登っていくのはかなり大変そう。頂上では巨大な火口が口をあけ、ちょっと危険な感じもする

癒す 体も心もやすらぐ憩いの秘湯

山の斜面に湧き出たお湯は、野性味あふれる自然の露天風呂。心も体も癒される憩いのスポット。

↑➡肩までお湯につかって、本当に気持ちよさそうなポックル。湯けむりに包まれて、温泉の雰囲気たっぷり

泊まる 女主人グランバーヤが鼻ちょうちんでお出迎え

居眠りしながらの鼻ちょうちん占いを得意とする占い師、グランバーヤが管理するホテル。南国風のインテリアが特徴。グランバーヤがフロントで出迎えてくれる。

➡ホテルのフロントにて、グランバーヤの鼻ちょうちんにビックリのポックル

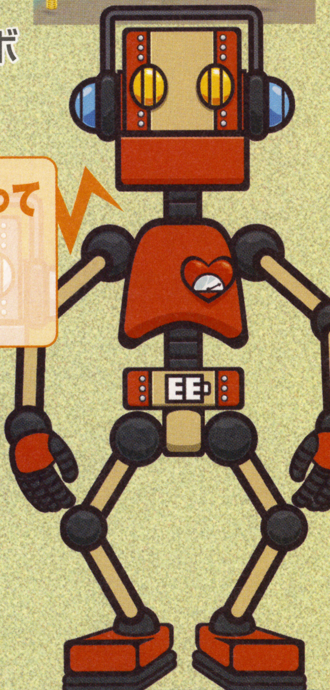
島のニューフェイスからメッセージ

今号で新たに登場が判明した島の人々（＆人じゃないミューなキャラ）をピックアップ。ナナシ島のあちこちにいる彼らとの交流が、ポックルをオトナにしてくれるのだ。

←ポックルになれなれしく話しかけてくるデイブ。ロボットなのにやけに軽いノリ

ナナシFMのADロボ
デイブさん

あいかわらずイケイケって感じで！ さすが！ ポックル！



←ラジオ番組のアシスタントディレクターのロボット。警察ロボマッポくんより性能は高い

↑ADだけあって業界人（？）っぽい調子のいい口調。どこらへんが高性能なのか・・

ナナシFMの女性DJ
DEEJさん

毎日HOTなミュージック届けるYO! ちゃんと聞いてNE!

↑島のラジオ、ナナシFMの番組を一手に引き受ける人気女性ディスクジョッキー。島のアイドル的存在なのだ

↑DJブースでクールに決めるDEEJ。ちなみに流す曲は実在する約20曲のアマチュアミュージシャンたちの、本物の曲とのこと

占い師兼ホテル管理人
グランバーヤさん

鼻ちょうちんの向こう側に見えちゃったぞな！

↑こうみえても占い師としてポックルの進むべき道を示してくれる重要な人物

↑アップで迫られるとこのようにかなり恐～い顔。でもその助言はきっと役に立つハズ

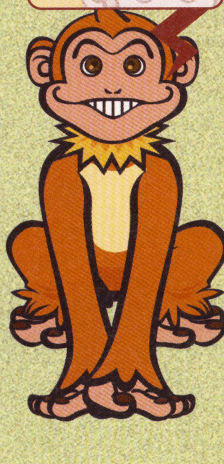
強がりな男の子
チビタさん

おりのボールが・・・ ぐすん、ぐすん・・・

→犬にボールを取られ半ベソ状態のチビタ。性格はナマイキだけど、意外に泣き虫なのかも

山に住む
おさる

ウキー！

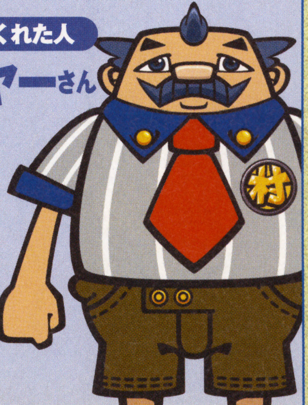


↑タダのサル・・・？ と思いきやこんなバトルシーンも!!

ナナシQ&A
Qナナシ島ってどんな島？

A 過ごしやすい気候風土と雄大な自然、さ～らにおいしい食べ物にも恵まれた、安全で文化的なアイランドなのであ～る！ あちらこちらに足を運び、島のすばらしさを満喫してほしい！ ちなみに特産物のイモとパイナップルとキノコは、ワシの大好物でもあるのであ～る。ナナシ島は67ページの島の全景を見てもわかるとおり、かなりの広さ。オトナになるにしたがって行けるところが増えていくらしい。

答えてくれた人
メイヤーさん



→オトナ式をボイコットしたポックルに怒り心頭だけど、ふだんは娘に優しい父親

オトナになる方法はマネ集めだけじゃない

マネ集めも大事だけど、どうやらそれだけでは「真のオトナ」にはなれないらしい。そのヒミツは島の人々とのふれあいに隠されているというウワサ。

自分の行動次第でオトナに近づける!?

悠々自適な生活を楽しんでいるように見える人たちにも悩み事はある。そんな困っている人を見かけたら、助けてあげたくなるのが人情というもの。

しかもその行動のひとつひとつが、「真のオトナ」へのステップにつながるとしたら・・・？　オトナのなり方はひとつだけじゃない、というわけだ。

ポックルの愛犬タオがチビタの持っていたサッカーボールを・・・

←どうやらタオがくわえているボールが、チビタの言うサッカーボールらしい。チビタは返してもらいたいみたいだけど、一体どうすれば・・・

このアイテムで困っている人を助けられる・・・？

→「からのネガイ玉」なるアイテムをチビタに見せるポックル。使い方はまだ謎だけど、もしかして「ネガイ」をかなえてくれるとか？

「テンジンジャ」にオソナエを

ナナシ島にある「テンジンジャ」では、いろんなものを「オソナエ」することができるようだ。「オソナエ」することによって何が起きるかはまだ不明だけど、写真を見るかぎり、とっても不思議なことが起きる予感。

↑キノコをテンジンシャにオソナエするポックル。周りの石が輝いているのがわかるかな

↓→何度もオソナエして現れたこの物体、左の「ネガイ玉」によく似ている。ここで手に入るのかも

これは一体!?

↑今度は奥にあった石自体が金色に光輝いて・・・!?

オトナにならないと取りつかれちゃう ネムイ精霊

ポックルは最初のうち夜遅くまで行動できない。理由は簡単、コドモなので夜遅くまで起きていられないから。眠いのを我慢して、ムリに夜更かしすると、「ネムイ精霊」が現れ、ポックルを捕えてしまう。ネムイ精霊に捕まると、ただ眠ってしまうだけでなく、せっかく貯めたマネを減らされてしまうのだ。

←追いかけてくるネムイ精霊を振り切ろうと、必死の抵抗を試みるポックルだけど・・・

逃げ切れない!!

←波打ち際で捕まってしまい、その場で眠らされてしまった

謎のお役立ちアイテム「つぼ」

島のあちこちで見かける大きな「つぼ」。正式な名前やその役割はまださっぱりわかっていないけれど、見かけによらず結構役に立つモノとの情報が。見かけたら必ずチェックしておいたほうがよさそうだ。色も何色かあるようだけれど、色によってその役割に違いがあるのだろうか・・・？

いたるところに・・

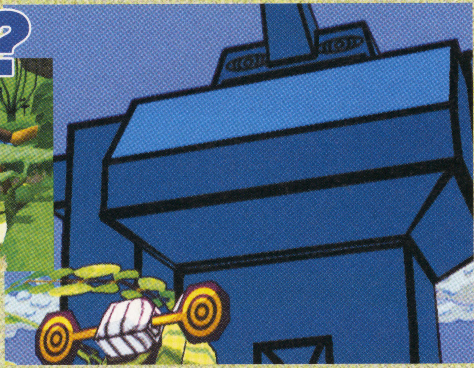
↑役場の前にも青いツボを発見。ちなみにモザイク顔は仮釈放中のポックル

↑緑のツボからぼんやりとした何かが飛び出してきた。これは一体・・・？

中から何かが飛び出した!!

➡中から出てきたものに驚くポックル。ちなみにここはガールフレンドのキャッピーの部屋のようだ

オマケの？



➡ポックルの家の向こうに現れた青い巨体。ところでこの目、タイトルロゴにも同じものがあるけど・・・？

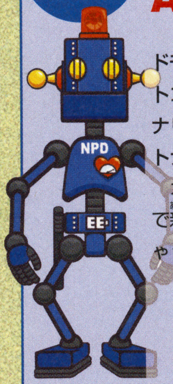
精霊対策にこの一枚!! マネカード

マネカードを使ってふりこみマシーンに振り込んでしまえば、ネムイ精霊に減らされることを防ぐことができる。もしものことを考えて、稼いだマネをこまめに振り込んでおくのが賢い財テク。

➡ポックルが手にしているのが便利アイテムのマネカード。さっそく振り込もう

↓ちょっと変な形をしたATMだけど、ポックルのマネをしっかり預かってくれるのだ

ナナシQ&A Qオトナになるとイイコトあるの？



A ヨフカシガ デキルヨウニナッテ、コドモデハ イカレナカッタトコロニモ イケルヨウニナリマス出ス。ワタシモオトナニ ナリタイデス！

オトナの特権、ヨフカシで新しい世界が体験できちゃうってことだね。

答えてくれた人 **マッポさん**

オトナのお店♥

↑こんなアダルツなバー、「オスメス」でオトナの会話も楽しめる!?

ナナシQ&A キャラデザインのフリフリカンパニーさんに一問一答

ピービー

Q一番のお気に入りキャラは誰ですか？

Aどのキャラも陰があって好きなのですが、一番はチビタですね。こんなに幼くて可愛いのに、すでに人生知り尽くしたような生意気ぶりがたまらなく好きです。声の作りも最高に合っていて好きです。

Qデザインにあたって難しかった点は

Aいかに西健一（『ギフトピア』ディレクター）という人の頭の中に描くキャラ像を超えるかというのが課題でしたが、楽しく苦労できたので難しいと感じた点はないですね。かなり好き勝手やらせていただいたのでホントに楽しかったです。

Q作るのに苦労したキャラは誰ですか？

A強いていえばピービーです。こんなキャラを（任天堂から？）出していいのか!? って困りながらも作ってしまいました（笑）。

Q一般ユーザーに、特にどんなところを見て欲しいですか？

A人生のノドカサと儚さと楽しさと愛を『ギフトピア』で感じて欲しいです。

↑少女の気持ちを持つ大人…？ って言われても…

ディレクター 西 健一さん

最初にフリフリさんにオーダーしたのは、「初めて見たときは可愛くないけど、だんだん可愛らしさがシミてくるキャラにしてほしい」ということでした。ボクの理想のキャラってのはE.T.なんです。E.T.って全く可愛く感じなかったんだけど、映画を見終わるととても可愛く見えてくる・・・。ポックルやキャッピーや他のキャラもゲームをすればするほど可愛さがシミシミになると思います。そのシミシミ具合をお楽しみください。

P.N.03 PRODUCT NUMBER

いよいよ発売となる期待のシューティングアクション。今回は9種類の「イージススーツ」の性能と、新たに判明した謎のスーツの存在について紹介していこう。

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	P.N.03（ピーエヌ・スリー）	ジャンル	シューティングACT
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	3月27日	メモリーカード	5ブロック
価格	5800円		

美しき傭兵
A beautiful mercenary

～「¥5800」のワケ～

ひとことで云うと、ボリュームが少ないからです。
ムービーなんかは入っていません。
単なる3Dシューティングアクションゲームです。
ただ、ポイント貯めて、スーツを買って、新しい技を出すのや、
ついプレイヤーに見とれてしまって敵の弾をくらうのも、
たまにはイイかも知れません（笑）。

ディレクター 三上 真司
Director Shinji Mikami

©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.
※公式HPアドレス[http://www.capcom.co.jp.pn03/]

ヴァネッサのクールで華麗なアクションを堪能せよ！

『P.N.03』の見所のひとつといえば、「エナジードライブ」使用時に披露される、ヴァネッサの華麗なダンスアクションの数々だろう。そこで最初に、「エナジードライブ」使用時の攻撃モーションを連続写真で紹介。その個性的なアクションを、じっくりと堪能してほしい。

両手から放たれるダブルレーザーが敵を貫く！ PEGASUS［ペガサス］

全身から放電し、周囲の敵を撃破！ GRIFFIN［グリフィン］

ロックオンした敵めがけて、強力なレーザーを発射！ GULLWING［ガルウィング］

ヴァネッサに10種類目となる、新たなスーツが登場!?

まずは、左のヴァネッサを見ていただきたい。大胆に露出した素肌に、蝶のタトゥーがセクシーなこのスーツ。現段階では、その性能がこれまでに紹介してきた9種類のスーツとどう違うのか、まったくの不明。三上氏のコメントによると、お腹に描かれた蝶のタトゥーに何らかの意味があるようだが…。

～ヴァネッサのタトゥーについて～

このヴァネッサのお腹には、『蝶』のタトゥーが入っています。
敵メカ兵器の名称がすべて（ドイツ語の）『植物』の名前から付けられていることと、何か関係があるかもしれません。

ディレクター 三上 真司
Director Shinji Mikami

CONTINUE TO REP

9種類の「イージススーツ」の性能とチューンナップ手順を大紹介!!

1 敵を倒してポイントGET

2 SHOPで項目を選択

3 ポイントを使って、イージススーツをパワーアップ!

↑パームショットをパワーアップ！これで戦いが楽になるぞ

SHOPに入ると、スーツの能力をパワーアップしたり、新たなスーツの購入ができる。能力アップやスーツの購入には、規定のポイントが必要となるので、多くの敵を倒してポイントを稼ぐのだ。スーツは大別すると「PRIMA」「INTERA」「ULTRA」の3タイプがある。

PRIMA FUSION[初期装備]
プリマ フュージョン

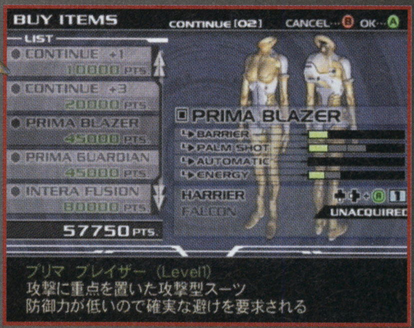
パラメーター

初期エナジードライブ：SWAN[スワン]

発動コマンド ＋字ボタン→←＋Ⓐ

PRIMA BLAZER
プリマ ブレイザー

パラメーター



初期エナジードライブ：HARRIER[ハリアー]

発動コマンド ＋字ボタン↓←＋Ⓐ

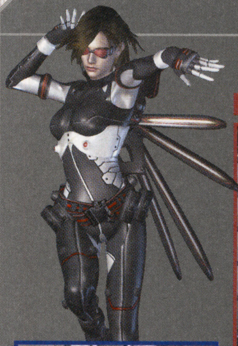
PRIMA GUARDIAN
プリマ ガーディアン

パラメーター

初期エナジードライブ：GRIFFIN[グリフィン]

発動コマンド ＋字ボタン↑↓＋Ⓐ

INTERA FUSION
インテラ フュージョン

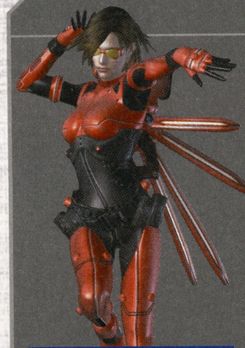


パラメーター

初期エナジードライブ：TENNGU[テング]

発動コマンド ＋字ボタン←↓＋Ⓐ

INTERA BLAZER
インテラ　ブレイザー



パラメーター

初期エナジードライブ：SWAN[スワン]

発動コマンド ✚字ボタン➡⬅＋Ⓐ

INTERA GUARDIAN
インテラ　ガーディアン

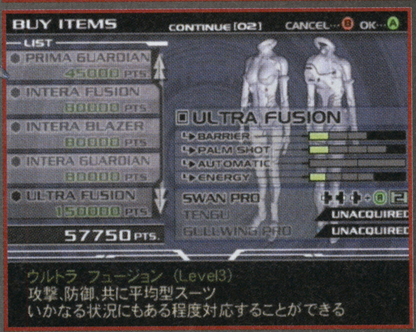
パラメーター

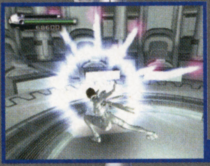
初期エナジードライブ：THUNDERBIRD[サンダーバード]

発動コマンド ✚字ボタン⬇➡＋Ⓐ

ULTRA FUSION
ウルトラ　フュージョン

パラメーター





初期エナジードライブ：SWAN PRO[スワン プロ]

発動コマンド ✚字ボタン⬅➡⬅＋Ⓐ

ULTRA BLAZER
ウルトラ　ブレイザー

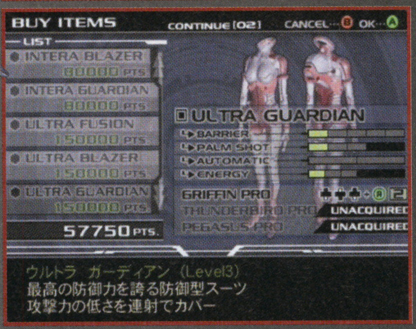
パラメーター

初期エナジードライブ：HARRIER PRO[ハリアー プロ]

発動コマンド ✚字ボタン⬇⬅⬆＋Ⓐ

ULTRA GUARDIAN
ウルトラ　ガーディアン

パラメーター



初期エナジードライブ：GRIFFIN PRO[グリフィン プロ]

発動コマンド ✚字ボタン⬇⬆⬇＋Ⓐ

『P.N.03』プレイレビュー

敵をバンバン倒していく「爽快さ」重視のゲームだと考えていたが、プレイしてすぐそんな思いは吹っ飛んだ。むしろ、緻密な戦略を要求される歯ごたえ充分なゲームだ。無闇に敵の中に突っ込んでいったら、それはもうあっけないくらいにやられてしまう。このゲームで重要なのは「いかにして敵の攻撃を避けるか?」といった点。地形（柱やくぼみ）をうまく利用して、物陰に身を隠して敵の攻撃をやり過ごし、隙を見てレーザーを叩き込む。ヴァネッサのダンスアクションにばかり注目しがちだが、実は戦略性の高い奥の深いゲームなのだ。　（担当ライター）

なめてると、痛い目を見ます!

⬆途中には、トラップも用意されているぞ

リン&エリウッドの2人の主人公の下に集う頼もしい仲間たち

前作『～封印の剣』の約20年前の世界を舞台に、女性剣士リンと前作の主人公であるロイの父、エリウッドの2人の主人公とともに戦略を駆使して戦うエンブレムシリーズの最新作。

今回は2人の主人公を助ける多数の仲間たちのうち、4人を紹介。『封印の剣』で登場したキャラの若かりし頃の姿もあるぞ。

↑今回、紹介しているキャラ以外にもプレイヤーが、リンの軍師として登場することになる

エリウッドの親友
ヘクトル

本作の戦いの舞台でもあるリキア地方で最大の領地を領するオスティア公爵家の若者で、現公爵ウーゼルの弟。無鉄砲で乱暴な面もあるが、さっぱりとした性格の好青年。本作の主人公の1人であるエリウッドとは幼なじみで親友の間柄でもある。エリウッドの父捜しの旅に合流し、以後エリウッドとは常に行動をともにすることになる。

↑親友エリウッドとの会話シーン。この後、一緒に旅をすることになるのだろうか?

↑ヘクトルの得意とする武器は斧。攻撃時は斧を片手に持ち、踏ん張って力を貯めてから…

斧を手に華麗に跳ぶ!

↑大きな斧を振りかぶりながら、敵に向かって大きくジャンプ! 敵の頭上から手に持った斧を一気に振り下ろすのだ

強烈な一撃!

←見事に攻撃が命中! 一連の身軽な動きから、彼のクラスは、前作に登場したどのクラスとも違うような印象を受ける。新クラスなのだろうか?

新たに判明した仲間たちと前作からの変更点をチェック!

FIRE EMBLEM ファイアーエムブレム® 烈火の剣

GBアドバンス	
タイトル	ファイアーエムブレム 烈火の剣
発売元	任天堂
発売日	4月25日
価格	4800円
ジャンル	S・RPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

女好きのスゴ腕ナイト
セイン

リキア地方の候爵の1人、キアラン候爵に仕える騎士。性格は軽く、かなりの女性好きだが、一度戦闘になると、槍や剣を手に獅子奮迅の働きを見せる。15年前にサカ人と駆け落ちしたキアラン候爵の娘と、その家族への使者として、相棒のケントとともにサカ地方を訪れることになる。

➡セインのクラスはソシアルナイト。シリーズおなじみの赤と緑の騎士の1人のようだ

⬆リンに叱責されるセインたち。どうやら彼女は、セインの目的の人物の娘のようだ

⬆移動力の高いソシアルナイトのセインが本領を発揮できそうな平地の多いマップだ

⬆➡馬上から剣を振り下ろしての攻撃！ ソシアルナイトは剣以外に槍も使えるぞ

兄を探す少女
レベッカ

リキア地方のフェレとサンタルスの領地の境の近くにある村の村長の娘。彼女の住んでいた村を、山賊たちの手から救ってくれたエリウッドを助けるため、また、行方不明となっている彼女の兄を探すために、エリウッドの父親捜しの旅に同行する。面倒見の良い性格の笑顔を絶やさない少女だ。

➡レベッカのクラスはアーチャー。女の子だけに力や体格などのパラメータは低めなようだ

⬆アーチャーは弓を使っての間接攻撃が可能。敵の反撃の届かない位置から攻撃していくのだ

⬇山賊との戦闘開始！　敵の山賊は間接攻撃ができないため反撃不可。一方的に攻撃が可能だ

⬆➡アーチャーは後方からの支援役として特に効果を発揮するクラスとなっているぞ

心優しき戦士
ドルカス

ベルン王国の端に存在する、貧しい村で暮らす男。足の悪い妻の治療費を稼ぐために、山賊にその身をやつしている。無口で表情に乏しいが、性格は穏やかで、家族のことをとても大事に思う優しい男だ。

➡ドルカスのクラスは主に斧を振るって戦う戦士。見た目の印象通り、力や体格のパラメータが高い点が、彼の特徴となっているようだ

⬅戦士のユニットはマップ上でも斧を振っているぞ

手斧で間接攻撃も可能！

⬆戦士は主に斧を武器に戦うが、斧の中には投げることで間接攻撃が可能なものもあるのだ

⬆➡片手に持っていた「ておの」を使って、離れた敵にダメージ！　反撃を受けずに戦えるぞ

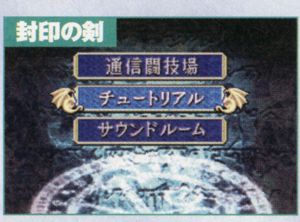
©2003 Nintendo／INTELLIGENT SYSTEMS

初心者でも安心!! ストーリー中に行われるシステム解説

本作は『～烈火の剣』で初めてシリーズに触れるという初心者でも安心なように、ゲームやシステムに関する解説が充実。ゲーム中にストーリーを追いながら、自然な形で操作や戦い方、戦いを勝ち抜く上で知っておきたい知識などのさまざまな情報を教えてくれるようになっているのだ。

前作『封印の剣』のチュートリアルをチェック

前作『～封印の剣』では、「エクストラ」から「チュートリアル」を選択することで、主人公ロイの先生であるセシリアが登場。ロイに戦い方の講義を行なうといった形で、チュートリアルモードが進行。カーソルの動かし方やコマンドの意味などの基本的なことを教えてくれたのだ。



↑前作のチュートリアルモードは、ごく基本的なことから詳しく教えてくれた

↑チュートリアルモードの講師は、物語中盤で仲間になるセシリアが務めていた

↑操作方法や言葉の意味、戦い方などのごく基本的なことから教えてくれたのだ

↑チュートリアル途中でさまざまなユニットが登場。彼らの使い方も教えてくれた

3すくみの情報は民家で得ていた

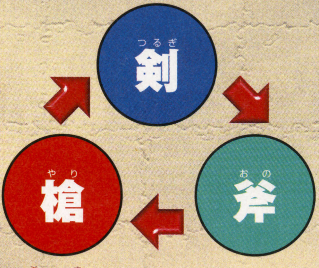
←3すくみや地形効果については、本編のストーリー中に民家を訪れることで得ていたのだ

武器の3すくみについてのシステム解説

攻撃の命中率に大きく影響を与える槍・剣・斧の3種の武器の3すくみ関係についての解説。これは、斧に対して不利となる槍で戦っていたセインを見たケントが、彼の持つ予備の剣をセインに渡し、自らも戦って、「剣は斧に対して有利」ということを証明してみせる形で進行する。

↑➡槍で斧を使う敵と戦うセインに、相棒のケントから剣が手渡される

↑➡その後、武器の相性に関する説明文が画面上に表示。詳しい内容がわかるのだ



武器の3すくみ

↑ここで得た情報をもとに、相性の良い武器を持ったユニットを戦わせるようにしよう

『烈火の剣』より加わった新システムをおさらい

1 状況によって変化する戦場の天候

本作では、敵軍との戦闘中、ターンごとにマップの天候が変化するシステムを新たに採用。これにより、先ほどまで晴れていたマップでも、いきなり雨や雪などが降るなどの天候の変化が起こる。この天候の変化は、マップの見た目が変わるだけでなく、ユニットの移動力にも影響を及ぼしてくるのだ。

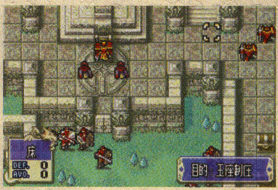
↑戦闘中に振り出してきた雨。さまざまな状況に合わせた戦略が重要になるぞ

↑前作でも、雪などのマップは存在したが、ターンによる天候の変化はなかった

2 マップごとに異なるクリア条件

前作では、最終章を除いたすべてのマップで城もしくは玉座を「制圧」することでクリアとなった。しかし、本作では、クリア条件が多様化。玉座や拠点の「制圧」はもちろん、一定のターンの間ある拠点を防衛したり、あるユニットを一定のターン数生き残らせるなどの条件が用意されているのだ。

↑暗がりの中から襲い来る敵ユニットから、特定のユニットを守るのが目的だ



↑前作までと同じく、玉座制圧が目的のマップも存在しているぞ

地形効果についてのシステム解説

攻撃の命中率やダメージの軽減などに大きく影響を与える、地形効果についての解説場面。これは武器の3すくみについての解説からの続きとなっており、先ほどの解説の後、斧に有利な剣を使って山賊に攻撃をしかけたセインの攻撃が、敵に当たらなかった理由について、ケントが教える形で進行していく。

↑マップにはさまざまな地形がある。現在リンがいる平地では、地形による防御力や敵の攻撃の命中率は変化しない。有利な地形で戦えるように考えながら移動していこう

↑→剣で戦っても攻撃が当たらなかったセインに、ケントからアドバイスが送られる

↑→ケントからのアドバイスの後、地形効果についての情報が画面に表示されるのだ

有利な地形に行って戦え!

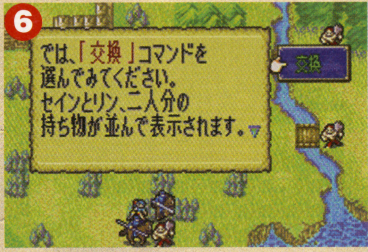
➡森は平地に比べ、敵の攻撃を避けやすい。攻撃をしかける際や、受ける際はできるだけ、地形効果の高い場所にしよう

持ち物の交換についてのシステム解説

こちらは、アイテムの交換や使い方についての解説。戦闘で傷ついたセインが、リンからきずぐすりを交換でもらって、そのきずぐすりを使って自身の傷を癒すところまでをマスターできるようになっている。

↑→戦闘で傷ついてセインを見て、リンがきずぐすりをくれようとするシーンだ

↑→きずぐすりをリンからセインに渡すためのコマンド「交換」の使い方が表示される



↑→画面の指示に従い交換のコマンドを実行。すると、さらに詳しい説明が表示される

アイテムを交換し使用するまでをマスター

➡ここではアイテムの受け渡しまでだが、この後きずぐすりを使うまでを教えてくれるぞ

3 大幅に増加したキャラクタ間の会話

ゲーム中、さまざまな場面で交わされるキャラクタ同士の会話や、支援会話と呼ばれる支援効果発生時の会話もボリュームアップ。これにより、普通にゲームをしていてはわからないさまざまなキャラクタの性格などがよくわかるようになり、より感情移入してゲームが楽しめるようになっている。

↑リンと会話している見慣れぬキャラ。新たな仲間となってくれるのだろうか?

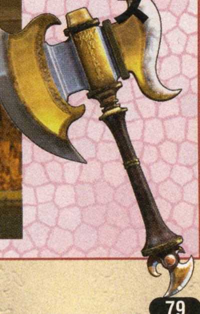
↑キャラの意外な一面を垣間見ることができた会話の場面もボリュームアップ!

勝手に大予想 神将器登場の理由は? 竜族との戦いもある!?

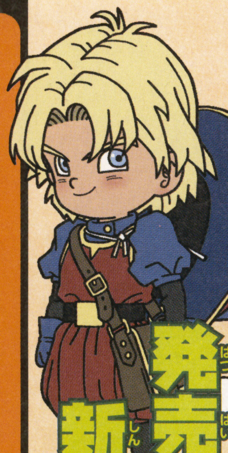
烈火の剣 デュランダル

85号の勝手に大予想①の通り、ロゴの後ろの2振りの武器は、それぞれ「デュランダル」と「アルマーズ」だったことが判明。竜に絶大な効果を持つ神将器が登場するということは、本作でも竜族との戦いがある!?

➡フードを被った謎の人物。わずかに見える襟元に見覚えがあるような…


天雷の斧 アルマーズ

CONTINUE TO REPORT
続報
ファイアーエムブレム 烈火の剣



発売直前『DQM－CH』の新要素を総チェック!!

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート™

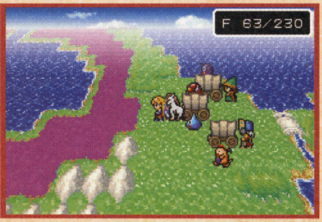
発売まであと9日に迫った今回は、新たに判明したシステムを交えつつ、今までの情報を総まとめでお伝え！

GBアドバンス	
タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
発売元	エニックス
発売日	3月29日
価格	5980円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

冒険

冒険の舞台は「伝説の大陸」

今回の冒険の主人公は、『Ⅶ』で登場したキーファ。舞台は彼が迷い込んだ見知らぬ土地「伝説の大陸」で、ここからもといた世界に戻ることが目的となる。もちろん今作では舞台となる世界だけでなく、新たな場所へ行くための手段や、町での行動の仕方など、あらゆるところに新要素が加わっているのだ。



⬅フィールドもナナメ見下ろし型になって立体的になった

⬆⬅町での移動は、その場所へ歩いて移動するシステムから、コマンドを選ぶだけに変化

⬅この世界にある双子の塔。その間には先を阻むように水が流れているが、この地形は…

⬅このように地中に埋もれている町もある。地中ということは隠された町なのか？

⬆デルコンダルという名前、どこかで聞いたような？　これが伝説の大陸の正体を知るカギか

冒険のカギは「オーブ」が握る

この世界に存在する「オーブ」というアイテムがあれば、新たな世界へ導かれるという言い伝えがあるのだ。

新職業ピックアップ！

イチかバチかの勝負に賭ける！ ギャンブラー

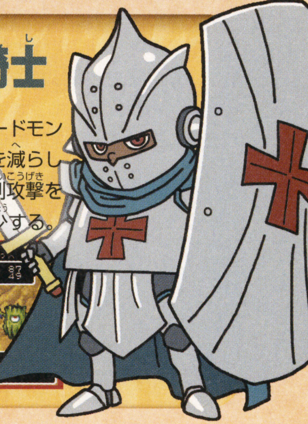
戦闘ではルーレットでやるかやられるかの勝負をする。その効果は絶大だが、失敗すると…。

「手当て」でモンスターを治療 医術士

手当ての能力を使えば、眠ったり、毒を受けたりといった状態異常を治療することができるぞ。

キャラバンを守る頼もしい盾！ 騎士

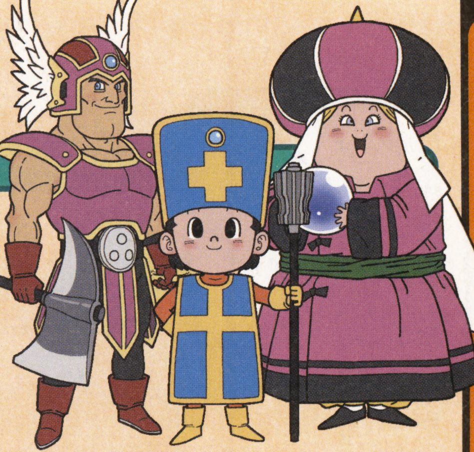
高い防御力でガードモンスターのダメージを減らしてくれるほか、先制攻撃を受けるの確率も減少する。



©アーマープロジェクト／バードスタジオ／エニックス 2003　※画面は開発中のものです。内容は実際の商品と異なる場合があります。

仲間

仲間たちといっしょに「キャラバン」で行動



冒険に加わってくれるのはモンスターたちだけでなく、いろいろな職業を持った仲間たちもいるぞ。この仲間たちとは「キャラバン」と呼ばれる馬車に乗ってともに行動することになる。キャラバンはいろいろな場所に、町に相当する「キャンプ」を設置することもできるのだ。

⬅⬇キャラバンとして行動できる馬車は最大3台まで。どの馬車に誰を乗せる、といった戦略が重要になる。馬車には乗せられる重量の制限もあるぞ

⬅主人公はキャラバンのリーダーとなって行動することになるのだ

職業を持つ仲間はさまざまな能力を発揮

仲間は、それぞれの職業に応じた能力を発揮してくれる。同じ馬車に同じ職業の仲間が乗っていれば、さらに強力な合体技などが使えるようになるぞ。

➡職業にはランクがある。同じ職業が2人以上同じ馬車に乗っていれば、力をあわせて上のランクの技が使える

4人の力を合わせれば…

⬆同じ馬車に同じ職業の4人がいれば究極の連携技も使えるぞ

キャラバンでの行動には「食料」が必要

キャラバンで行動するには、食料が必要になる。食料は馬車に乗って移動していると自然に減っていき、0になるとガードモンスターのHPが減ってしまうのだ。キャラバンに積める食料の上限は決まっているが、冒険を続けてレベルを上げたり、仲間を増やすことで上限をふやすこともできるぞ。

⬅画面右上に表示されているのが食料ステータス。これが0にならないように旅をする

⬅食料は町で買える。りんごなどの食材を買っておき、あとで食料に変えるのだ

戦闘でも 手に入る！

⬅ときには戦闘で手に入ることも。これはモンスターが持っていたものだ

既存職業ピックアップ！

攻守どちらの呪文も使える 賢者

魔法使いの呪文と、僧侶の呪文がどちらも使える便利な職業。その時に応じて戦い方が変えられるぞ。

役にも立つ？ 遊びのエキスパート 遊び人

いきなり奇妙な踊りを踊りだしたり、ダジャレを言ったりと、いろいろなことをしでかすのが特徴だ。

お金のことなら すべておまかせ！ 商人

モンスターとも商売をするほどたくましい商人。地図があれば、宝物がある場所を示してくれるぞ。

系統 7系統・200種を下らないモンスター

登場するモンスターは200種類を下らず、それらは下で紹介している7つの系統に分類されている。系統は今まで、モンスターを強くするシステム「配合」に関わるものだったので、「転身」にも関わってくるものと思われるが、それらの詳細はまだまだ不明。また、各系統にはそれぞれいろんなヒミツがあるということだ。

魔獣系

もとは魔界に生息していて、人間界では伝説として語られていた系統。ドラゴン族はほぼこの系統に分類。

にじくじゃく
グレイトドラゴン
ドラゴンキッズ

スライム系

すべてのモンスターのもととなったと言われる系統。種族の数も豊富で、いろんな特徴を持つものが集まる。

キングスライム
スライム
ゴールデンスライム

エレメント系

すべての世界に影響力を持ち、あらゆる生物の上に君臨すると言われる。その力は総じて高く、ナゾの多い系統だ。

かまいたち
くものだいおう
???

物質系

魔力によって物質にいつわりの命が宿った系統。物質というだけあって、高い守備力を誇っている。

おばけキャンドル
ドラゴンマシン
キラーマシン

動物系

森や平原などに住む生物が魔物の力の影響を受けたもの。猛獣の多いこの系統は、攻撃力が高いものが多い。

キングレオ
ヘルコンドル
ももんじゃ

悪魔系

魔界から人間界に転生した魔物たちの系統。身に着けている魔の力はすさまじく、毒や呪いも効きにくい。

ナイトリッチ
じごくのもんばん
ゴースト

自然系

植物や昆虫など、自然の中から発生してきたものたち。能力はさほど高くはないが、成長の速さはピカイチだ。

ローズバトラー
よろいムカデ
ミノーン

新モンスターピックアップ!

バブルスライムの王者が誕生! バブルキング

バブルスライムにキングスライムと、力を強化する心を吹き込んで生まれる。毒の攻撃が得意。

水の力を得たフシギなスライム スノーム

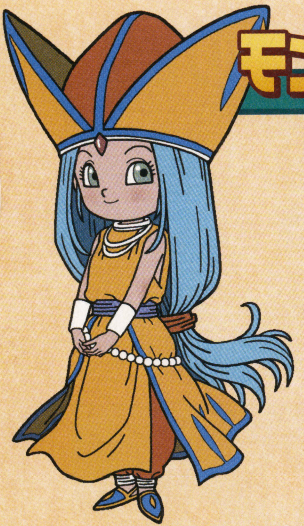
スライムが水の力を得ることで生まれるモンスター。冷気や敵の息の根を止める呪文を覚える。

星型がカワイイスライムの系統 こんぺいとう

ちょっぴり角ばっていて、物質化しているモンスター。守備力を上げる特技を使えるようだ。

モンスター強化のメインシステム「転身」

転身



モンスターはレベルアップでも成長するが、それ以外にも「転身」と呼ばれるモンスターを強化するシステムがある。これはモンスターに「心」を吹き込むことで能力がアップしたり、新たなモンスターが生まれると いうもので、今までおなじみだった「配合」というシステムと大きく変わったものになっているのだ。吹き込む心には様々な種類があり、どの心を吹き込むかによって、そのモンスターの能力や姿も大幅に変わってくるので、「心」の選び方も重要になってくるぞ。

➡モンスターの転身を手伝ってくれるのがフォズ。左上にあるイラストの彼女が、その人物だ

心を吹き込んで新たなモンスターを生み出せ!!

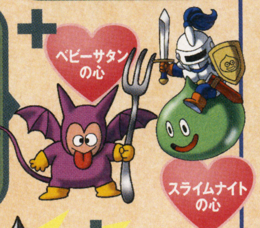
モンスターの転身例: ダークナイトの場合

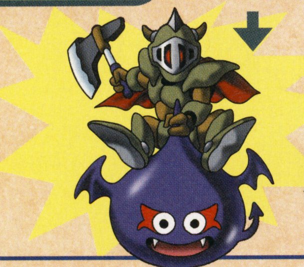
必要なもの1 もとになるモンスター

もとになるモンスターが、その後の姿に一番強く影響を及ぼすのだ

必要なもの2 2つの「心」

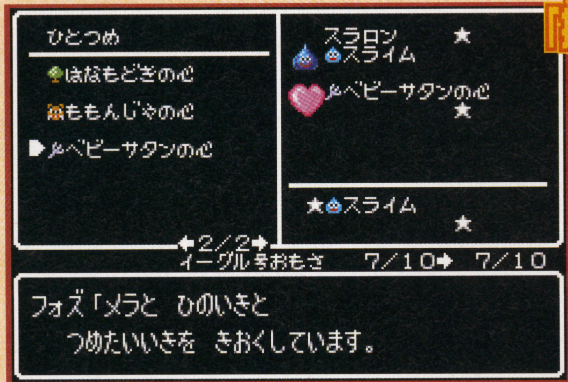
もとになるモンスターに吹き込む心の数は2つが基本になりそう





「モンスター」と「職業」2つの心を使って転身

モンスターに吹き込める心には「モンスターの心」と「職業の心」の2つのタイプがある。モンスターの心は新たなモンスターを生み出すもので職業の心はステータスをアップさせるものだ。モンスターの心は、モンスターと戦うことで手に入るぞ。



能力だけでなく特技もすべて受け継ぐ!

⬆転身をするときの画面がこれ。フォズのところに行けば、転身をする前に心が持っている特技などの情報を教えてもらえる

「技」と「成長の限界」の2つを同時にアップ

転身をすると、もとになるモンスターと吹き込まれた心のもとになったモンスターの特技が継承される。また、モンスターの成長の上限をアップすることもできるのだ。

⬅モンスターにはそれぞれ成長に上限がある

マグマの中に住むスゴいヤツ! マグマスライム

マグマの中に住むというスライム。炎の特技を操るモンスターに転身できるという。

魚みたいに群れで行動 アクアスライム

魚のように水中を群れを成して泳ぐ。転身させていけば、強力な水系の特技を持つものになるようだ。

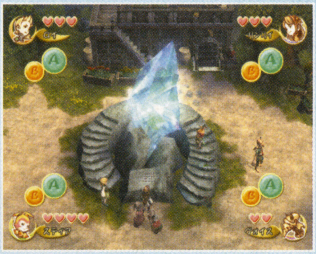
カラフルな外見で何をする? ???

見た目が似ているカラフルなモンスター。7つの系統のどれに属するかまったくわからないのだ。

魔物と瘴気から村を護るクリスタルの輝きを取り戻せ

『FFCC』でのクリスタルは、生物に死をもたらす「瘴気」から人々を護る存在。しかしその効力には限りがあり、1年ごとに「ミルラの雫」を集めて、その輝きを取り戻す必要があるのだ。

⬆危険な地から「ミルラの雫」を持ち帰ることが目的となる



⬅クリスタルの大きさに合わせて村や町の規模が決まる。クリスタルの効力の及ぶ範囲内でしか暮らせないからだ

➡見る者の姿を映し出し、静かに光を湛えるクリスタル。しかしその輝きは1年で衰えてしまう

ミルラの木

⬅モンスターが待ち受けるバトルフィールドを抜けた先にあるという、ミルラの木からその雫を得るのだ

キャラバンを迎える盛大な祭り、

⬆クリスタルが輝きを取り戻す夜、キャラバンや村人たちがたいまつを掲げ、聖なる儀式を行う

物語の背景とモンスターに注目!!

発売は春から7月に延期されたけれど、編集部には新たな情報が続々と到着。今回はFFならではの「クリスタル」の話題から。

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
発売元	スクウェア
発売日	7月18日
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	ブロック数未定
備考	GBAケーブル対応

クリスタルキャラバン

街道を通る馬車の周りに数名の若者がいればそれは、
まずクリスタルキャラバンと見て間違いないだろう。
物資を運ぶための欠かせない存在として、馬車は長旅に欠かせない。
車をひくのは少し変わったかたちをした馬。
性格はいたっておとなしいが、危機に遭遇した時に発する眼光は
魔物をも震え上がらせるという説話がある。

© THE GAME DESIGNERS STUDIO,INC.
© SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN / Toshiyuki Itahana

イメージイラストでも描かれていた不思議な馬車がそのまま、ゲームの移動手段として登場。車をひく動物にもまだ何か秘密がありそうだ。

⬆武に勝るリルティ族が手綱を握り、後ろにはクラヴァット族らしき影が。異なる種族が同じ目的のために集うのもクリスタルキャラバンならではの光景だ

大きな町には大きなクリスタル。小さな村には小さなクリスタル。
人々は瘴気から逃れるため、クリスタルの周りに身を寄せ合って暮らす。
クリスタルの輝きは一年で衰退する。輝きを取り戻すには、
キャラバンが持ち帰る「ミルラの雫」が必要とされる。
クリスタルが輝きを取り戻す日、村では盛大な祭りが開かれる。
それは、太古の昔に存在した「大クリスタル」の破片という伝説だけが残っている。
しかし、伝説は伝説。人々は日々を精一杯生き、ただクリスタルの輝きに感謝し、
その存在理由などは考えようとしなかった。
人々の記憶から大クリスタル、そして瘴気の存在理由が忘却されようとしている今、
その理由を知りえるのは、勇気あるキャラバンのみかもしれない。

クリスタル

そして聖なる儀式

←村の長老が何かを詠唱し、ミルラの雫がクリスタルに…

馬車でフィールドを移動する

←↑ワールドマップ上を馬車で移動。冒険が進むと行けるところも増える。「ゴブリンの壁」にはミルラの木のマークが!!

キャラバンの行く手を阻むモンスター

シリーズおなじみのモンスターも、もちろん新たに描き起こされたグラフィックで登場

クアール

↑長いヒゲに優雅な姿の獣。厄介なブラスター攻撃は健在だ

リザードマンキング

➡強固な武具に身を包みクアールを従えたリザードマンの王

リザードマン

←知能を持ち、凶暴で攻撃的なトカゲ型モンスター

コカトリス

←鳥のようだが鱗を持つ奇怪な姿で、状態変化をかけてくる

ゴブリン

←さまざまな武器や魔法を使いこなす、獣人型のモンスター

ジャイアントクラブ

←滝に棲み着いた、古の巨大なカニの怪物。重いハサミは武器であると同時に盾としても使う

キャラクター5人の必殺奥義を大公開!

NARUTO -ナルト- 激闘忍者大戦!

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦!
発売元	トミー
発売日	4月11日
価　格	6800円
ジャンル	忍者対戦格闘
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード	2ブロック

アニメで人気の「NARUTO-ナルト-」が、3D格闘ゲームになった！　原作の雰囲気そのままに、3D化したナルトたちを自由に動かせるのだ。

1ボタン、1コマンドでド派手な忍者バトルが展開

簡単な入力でキャラクタを動かせるので、格闘ゲーム初心者でも安心して楽しめる。ボタン1つで必殺技を繰り出せるし、同じボタンを連続で押していくだけで華麗な連続技を決められる。原作の再現度も高く、ナルトの「お色気の術」やサクラの「内なるサクラ」などは必見だ。

↑各キャラの奥義もXボタン1つで出せるのだ

初回特典は特製きんちゃく

本作の初回生産版を購入すると、特典として特製きんちゃくが付いてくる。確実に手に入れたいなら、ソフトを予約しておこう。

←きんちゃくには、「木ノ葉隠れの里」のマークが入っているのだ

チャクラゲージをためて必殺奥義を発動せよ!

画面の下のクナイの形をしているのが「チャクラゲージ」。相手に攻撃を当てたり、攻撃を受けたりするとたまっていく。このゲージがたまると変わり身の術を使ったり、強力な必殺技である奥義が出せるようになる。残り体力が少なくなるほどチャクラがたまりやすくなるので、奥義を発動させるチャンスが多くなるのだ。

うずまきナルト連弾

←秘術である影分身(幻影ではなく実体を伴う分身)を使って5体に分身。そのうち4体で相手を蹴り上げ、最後の1体が空中でかかと落としを見舞い、相手を地面にたたきつける

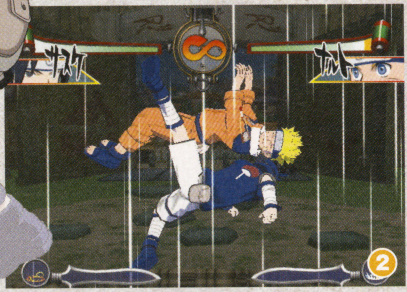
「火影」を目指す少年忍者
主人公 うずまきナルト

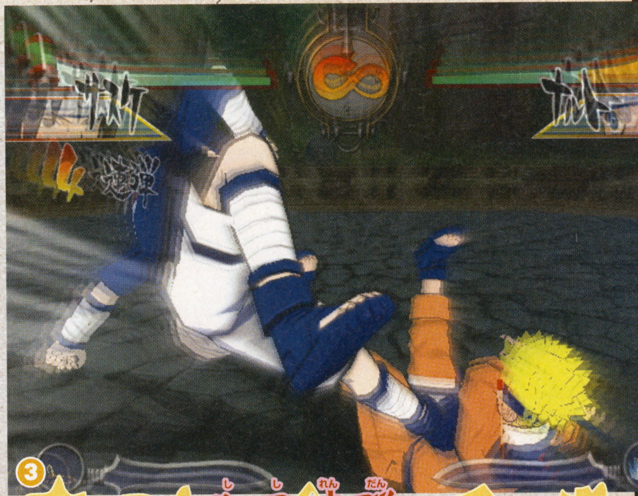
木ノ葉の里で一番の忍者「火影」になることを夢見て修行を続けている。その体には「九尾の妖狐」が封印されており、潜在能力は計り知れない。

©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2002 TOMY

「うちは」の血を引く天才 うちはサスケ

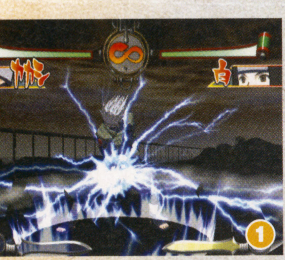
木ノ葉の里で最も優秀な一族「うちは」の血を引く少年で、忍者学校を首席で卒業するなど天性の才能をもっている。ナルトとはよきライバル。

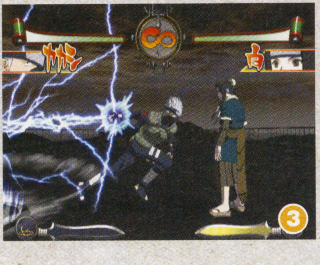


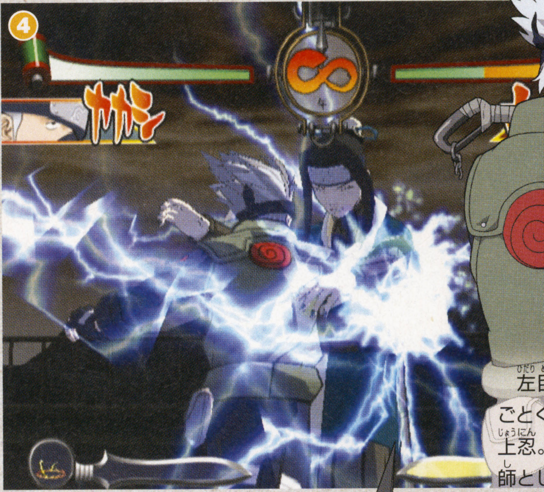


獅子連弾

↑宙に浮かせた相手を追尾し、一撃を加えつつ回転、さらなる蹴りの連撃を加えて相手を叩き落すサスケの必殺技だ







雷切

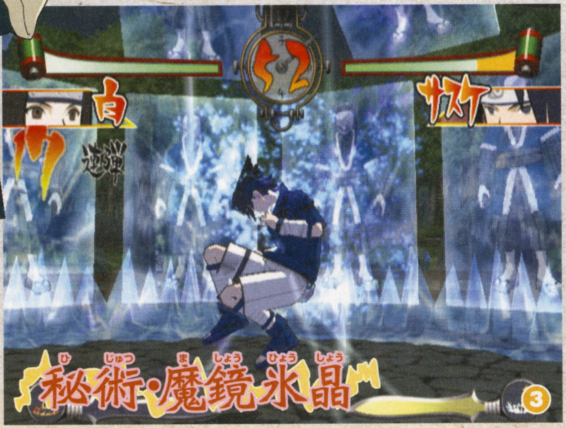
←肉眼で見えるほど膨大なチャクラを手に集め、助走をつけて突く「千鳥」という技。カカシが使うもののみ「雷切」と呼ばれる。「写輪眼」で相手の強力な技をコピーしてしまうのが得意なカカシだが、この「雷切」はコピーではなく彼のオリジナル技なのだ

「コピー忍者」の異名を持つ男 はたけカカシ

左目の「写輪眼」で相手の技をことごとくコピーしてしまう、木ノ葉の里の上忍。いつもは飄々としているが、教師としても優秀なのだ。

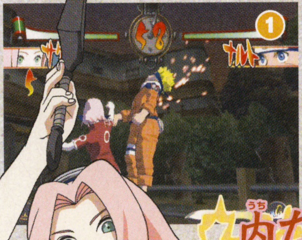
冷徹な戦闘機械 白

元霧隠れの里の追忍(抜忍を追う役目)。仮面の下の素顔は少女のように美しいが、大切な人のために冷徹な戦闘機械となって戦う。



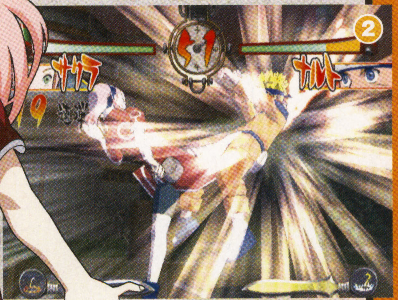
秘術・魔鏡氷晶

←白の一族のみに伝わる能力を使った秘術。敵を氷の鏡で囲み、その中を高速で移動して攻撃する

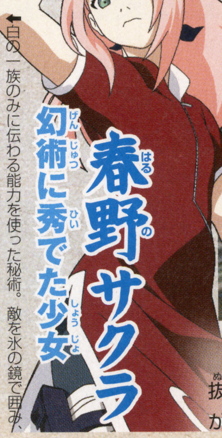


←サクラの内面にあるもう1つの人格「内なるサクラ」が現れ、強力な連続攻撃を放つ。普段は乙女チックなサクラだが、この「内なるサクラ」はかなり豪快な性格。口癖の「しゃーんなろー!」とともに相手をボコボコにしてしまうのだ

内なるサクラ



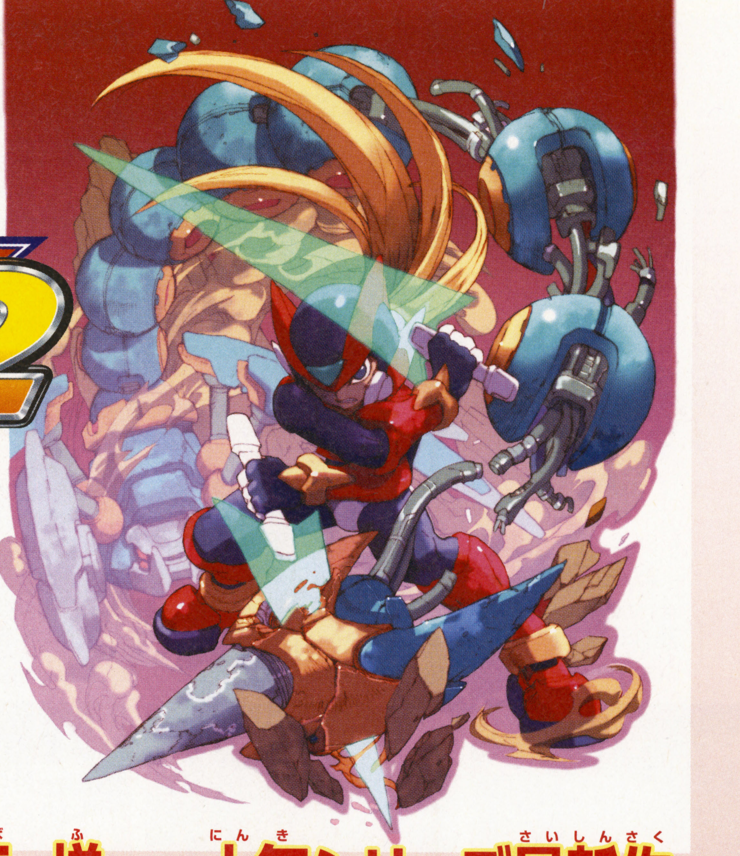
幻術に秀でた少女 春野サクラ



忍者学校の中でも知識と記憶力では群を抜く女の子。サスケに想いを寄せているが、本人には全く相手にされていない。

ゼロを待ちうけるボスたちと新しく追加されたシステムが判明！

ロックマンゼロ2
ROCKMANZERO



今回はゼロのパワーアップ要素の中でも新しく判明した「フォームチェンジ」と、個性豊かなステージに登場するボスたちを紹介していくぞ。

GBアドバンス			
タイトル	ロックマン ゼロ2	ジャンル	アクション
発売元	カプコン	プレイ人数	未定
発売日	5月2日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4900円		

ゼロのパワーアップ要素が大幅に増えた人気シリーズ最新作

前作の1年後を舞台に主人公「ゼロ」となり、さまざまな敵を倒していく。ゼロの能力を覚醒させる「フォームチェンジ」、敵ボスのEX技を奪って使用する「エクストラ・スキル・キャプチャリング」が追加され、サイバーエルフの種類も前作より増して、使いやすくなっているぞ。

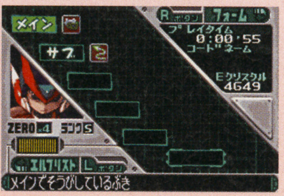
←巨大なボスの弱点を狙って攻撃しよう

←バスターを溜め撃ちすれば、相手に与えるダメージも変わっていくぞ

➡「ネオ・アルカディア」に立ち向かう科学者の少女シエルとの再会

ゼロを助けるさまざまなウェポン

バスターのほかにもゼロの基本的な武器としてゼットセイバーと、今作から新たに加わったチェーンロッドがある。サブ画面を呼び出せば、メインウェポンとサブウェポンを変更して使い分けることが可能だ。



←サブ画面。自分の使いやすいように設定しよう

チェーンロッド

チェーンロッドは攻撃するほかにも天井に突き刺すことでロープの代わりとして使用することもできるぞ。

↑遠い場所もチェーンロッドを使えば渡れる

ゼットセイバー

ゼットセイバーはもちろん健在。破壊力は抜群で、さまざまな場所で使用することになるぞ。

↑ゼットセイバーの威力は抜群だ

能力を変えるフォームチェンジ

ゼロの潜在能力が覚醒するとフォームチェンジができるようになる。フォームにはいろいろなものがあり、プレイヤーの遊び方によって入手できるものが変わってくるぞ。

←入手したフォームはサブ画面で変えることが可能

エナジーフォーム

←黄色くなるエナジーフォーム。回復アイテムが出やすくなるぞ

エックスフォーム

←青くなるエックスフォーム。ショットの連射力が上がるのだ

主人公ゼロ

1年前、シエルたちレジスタンスをかばい、行方不明になっていた。

©CAPCOM CO.,LTD.

ステージの特徴にあわせた強力なボスが出現!!

ゼロを待ち受けるステージにはさまざまなものがあり、それぞれに強力なボスが待ち構えている。司令室でミッションを選択することでプレイヤーの好きなようにステージを選ぶことができる。指示されたミッションをこなし、ステージクリアを目指そう。

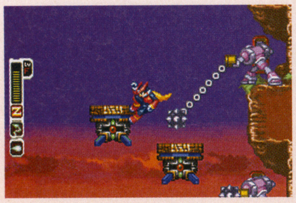
⬆4つのミッションが選択可能だ

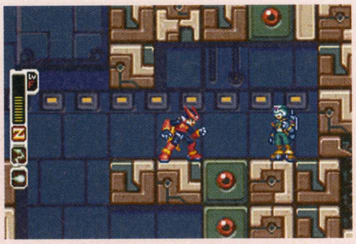
➡戦場に転送されると、オペレータから指示やアドバイスが入る

⬅スパイキングを投下。当たらないようにダッシュしよう

森ステージ 仲間を助けよう!

敵に捕まったレジスタンスの仲間を救出するミッションだ。


⬆岩場にいる敵に気をつけながら、動く足場に跳び移って戦っていこう


⬆捕まった仲間を発見。早く助けてあげよう

⬆ボス「ウロボックル」。足場は変形型多間接メカ「アルトロイド」だ

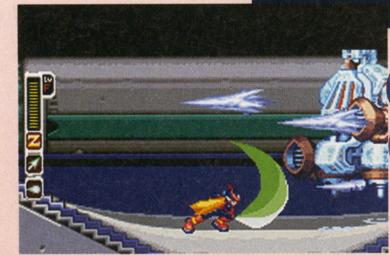
ヒューレッグ・ウロボックル

長い腕を巧みに操り、獲物を捕獲する。「アルトロイド」を従えている。

南極ステージ 水の中を進め!

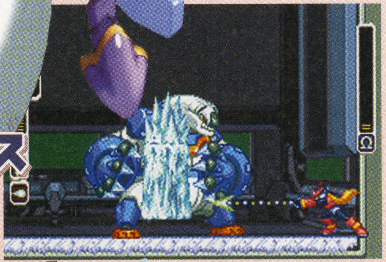
このステージではボス「ボーラー・カムベアス」が出現する。

➡海中は水の抵抗で、なかなか思うように進まないぞ。海中の敵に気をつけて進もう


⬇敵が飛ばしてくる氷の矢もゼットセイバーをつかえば斬ることができるぞ

ボーラー・カムベアス

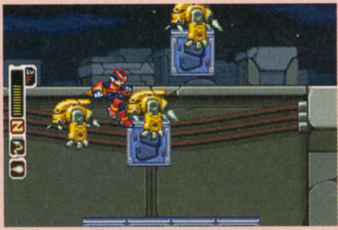
南極の施設を守っている。巨大な腕から放つパンチで侵入者を打ち砕く。


⬅「カムベアス」は氷柱を投げ、詰め寄ってくるぞ

列車ステージ 敵から貨物を守れ!

並走する列車の上で戦うステージ。足場が悪いので気をつけよう。

⬆列車を跳び移りながら攻撃してくるぞ



貨物を奪われるな!

⬆➡列車に積まれた貨物を敵が奪いに来ているとオペレータから連絡が入った。しばらくすると、敵が貨物を奪いに来るぞ。うまく攻撃をかわして、奪われないように阻止しよう

パンター・フラクロス

爪の先からエレキブーメランを発射し、俊敏な動きで列車の上を移動する。

ゲーム中盤の難所「一斉調査」までを完全攻略！

GBアドバンス	
タイトル	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス
発売元	スクウェア
発売日	発売中
価格	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1~2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

4体目の神獣エクセデス戦までのメインクエストを徹底サポート！敵ユニットの装備やアビリティなどの情報はもちろん、ストーリー中盤の難所である、バブズとの一騎討ちもこれでOK！　また、お得な情報なども併せて紹介していくぞ。

ジョブによる成長率の違いを把握して必要なパラメータを上げろ

ユニットがレベルアップした際に上昇するパラメータの数値は、そのときにユニットが就いていたジョブによって異なる。そのため、特に上げたいパラメータのあるユニットがいる場合は、ジョブを変えることで、そのパラメータを、重点的に上げることが可能だ。なお、パラメータの上昇する数値には、ある確率でボーナスが付き、+1余分に上がることもあるのだ。

↑ジョブによるパラメータの成長差は、クランに途中参加してきたメンバーを見ればわかりやすい

↑シーフは特にスピードに優れるが、MPが同レベルの白魔道士に比べると、大きな差が出る

➡ン・モゥ族の黒魔道士がレベルアップ！

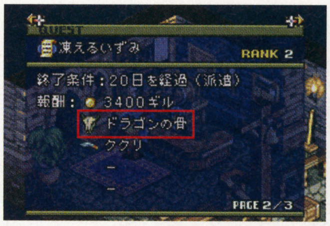
⬅魔法のつよさがボーナスで+1され、10上がった

初期ジョブ別パラメータ成長

種族	ジョブ	成長パラメータ（（　）内は成長ボーナスの起こる確率）						
		HP	MP	スピード	武器こうげき	武器ぼうぎょ	魔法のつよさ	魔法ぼうぎょ
人間族	ソルジャー	+8(40%)	+1(10%)	+1(10%)	+8(80%)	+8(80%)	+6(0%)	+7(20%)
人間族	シーフ	+6(60%)	+1(10%)	+1(80%)	+7(60%)	+7(60%)	+7(60%)	+6(40%)
人間族	白魔道士	+6(10%)	+4(80%)	+1(20%)	+6(20%)	+7(30%)	+8(40%)	+8(20%)
人間族	黒魔道士	+5(60%)	+4(40%)	+1(10%)	+6(40%)	+6(80%)	+8(80%)	+9(60%)
人間族	弓使い	+7(20%)	+1(10%)	+1(40%)	+7(20%)	+7(20%)	+6(40%)	+8(10%)
モーグリ族	動物使い	+7(20%)	+2(60%)	+1(20%)	+7(60%)	+8(80%)	+7(20%)	+8(80%)
モーグリ族	シーフ	+5(80%)	+2(20%)	+1(90%)	+7(30%)	+8(40%)	+6(80%)	+7(60%)
モーグリ族	黒魔道士	+5(40%)	+4(80%)	+1(10%)	+5(70%)	+7(60%)	+6(40%)	+9(70%)
ヴィエラ族	フェンサー	+7(60%)	+1(10%)	+1(50%)	+8(40%)	+8(10%)	+7(60%)	+7(20%)
ヴィエラ族	白魔道士	+6(20%)	+4(80%)	+1(20%)	+6(20%)	+7(20%)	+8(80%)	+7(60%)
ヴィエラ族	弓使い	+7(20%)	+1(60%)	+1(60%)	+8(10%)	+6(80%)	+7(20%)	+7(60%)
バンガ族	ウォリアー	+9(20%)	+2(10%)	+0(90%)	+9(20%)	+8(40%)	+6(20%)	+6(80%)
バンガ族	ホワイトモンク	+6(40%)	+1(10%)	+1(40%)	+8(10%)	+7(60%)	+8(30%)	+6(80%)
ン・モゥ族	白魔道士	+5(80%)	+5(60%)	+1(10%)	+5(70%)	+7(30%)	+8(80%)	+8(40%)
ン・モゥ族	黒魔道士	+5(40%)	+5(20%)	+0(90%)	+6(20%)	+6(80%)	+9(20%)	+10(20%)
ン・モゥ族	魔獣使い	+7(40%)	+2(10%)	+1(20%)	+8(80%)	+8(80%)	+6(80%)	+8(40%)

クエストクリアの報酬で望みのアイテムをゲット

クエストクリア時に報酬として手に入るアイテムには、固定のものとランダムで決定するものが存在。このうち、ランダムで決定するアイテムについては、クエストを確認する前にセーブしておき、気にいったアイテムが提示されるまでやり直すことで、欲しいアイテムを手に入れることもできるのだ。



↑クエストの引き受けに必要なアイテムなどは固定で手に入ることが多い

↑欲しいアイテムが提示されるまで、ロード後に日数を経過させるなどしてやり直せ！

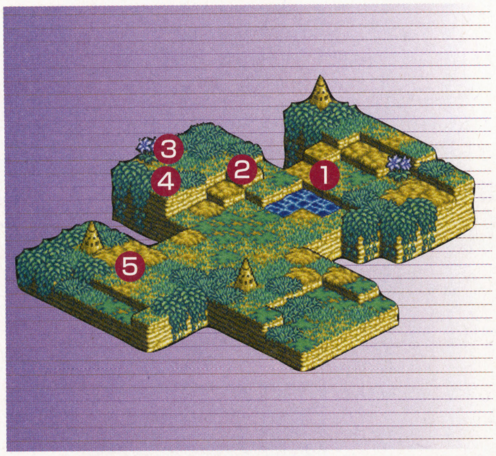
新たに判明した5つのジョブをチェック！

今回新たに判明した5つのジョブを紹介。これらのジョブは、比較的簡単にジョブチェンジできるようになるものから、ジョブチェンジの条件が厳しいものまでさまざまだが、どのジョブも非常に強力なジョブばかりだ。

©2003 SQUARE CO.,LTD.All Rights Reserved.DESIGN WORK DIRECTION Hideo Minaba CHARACTER DESIGN Ryoma Ito

メインクエスト9 水晶の雨

情報料	2100ギル	発生拠点	アイセン平原
勝利条件	ひとり残らずたおせ！	最大出撃数	6人



属性に気をつけて攻撃しよう

登場する5体のモンスターのうち、ボムは炎の属性を持ち、アイスドレイクとアイスプリンは冷の属性を持つ。彼らに同属性の攻撃を加えると、攻撃を無効化もしくは吸収されてしまう。そのため、攻撃時には絶対に同属性では攻撃しないように注意が必要だ。

←アイスプリンは武器攻撃が効かない。魔法で倒すのだ！

出現敵ユニット

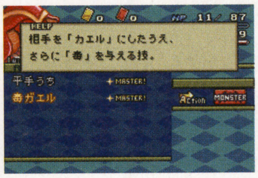
NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1	ラミア	装	—
		ア	歌声
2	アイスドレイク	装	—
		ア	青竜
3	アイスプリン	装	—
		ア	ひやす
4	ボム	装	—
		ア	ほのお
5	アイスドレイク	装	—
		ア	青竜・カウンター

クリア報酬

ギル	10600ギル	アビリティ経験値	40	クランポイント	100
アイテム	装備品×2	ロウカード	ランダムで2枚		

←アイスドレイクには、ブリザドなどの魔法は効かないので注意！

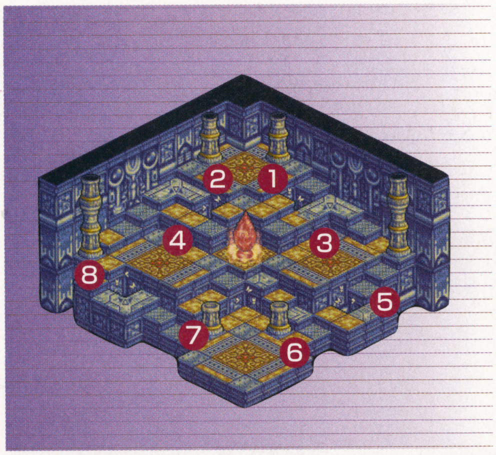
←ボムはファイアなどの炎属性の攻撃を吸収してHPを回復するのだ



←ラミアの「毒カエル」に備え、カエル状態の回復手段も用意しておこう

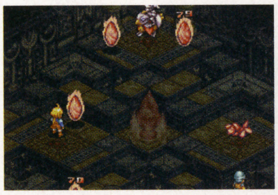
メインクエスト10 目ざめる山

情報料	2400ギル	発生拠点	ローダ火山
勝利条件	ひとつ残らずこわせ！	最大出撃数	4人



神獣ですばやく勝負を決めろ

第2の神獣戦は、8体のアルテマの結晶をすべて壊すことが目的となる。アルテマの結晶は、自軍のユニットを弱らせ、さらにチャーム状態にしてしまう、厄介な「言霊」のアビリティで攻撃してくる。幸い、アルテマの結晶のHPはそれほど高くないので、モーグリ族の神獣ファムフリートを呼び出し、一気に勝負を決める戦法が有効だ。他クランとのエンゲージなどでモーグリ族のユニットのJPを貯めておこう。



→神獣を召喚すれば、ほとんどの敵を戦闘不能、もしくは瀕死状態にできるため、ラクに勝つことができるのだ

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1~8	神獣異体	装	—
		ア	精魂

クリア報酬

ギル	11400ギル	アビリティ経験値	80	クランポイント	100
アイテム	装備品×1	ロウカード	ランダムで2枚		

←「言霊」のアビリティによる攻撃を受けると、チャーム状態になってしまう

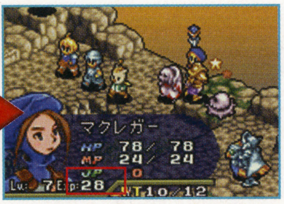
→チャーム状態になったユニットは攻撃することで正気に戻せる

↑チャーム禁止のロウの下で戦えば、敵はおとなしくなるので、簡単に倒すことができる

続・レベルアップに役立つ㊙テクニック

ユニットが何らかの行動を成功させて獲得する経験値は、行動の対象となるユニットとのレベル差によって変化し、行動対象のレベルが高ければ高いほど手に入る経験値は高くなる。レベルが高い自軍ユニットを、レベルの低いユニットで攻撃や回復などを行なえば、安全に高い経験値を獲得できるぞ。

←味方を攻撃しても経験値は獲得可能なのだ



←レベル差があればあるほど手に入る経験値は大きい

←味方も回復できるパラディンのアクションアビリティだ

←カウンターで敵に反撃したときも経験値がもらえるぞ

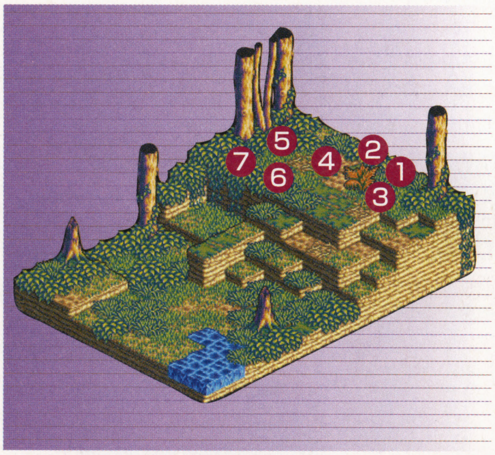
←もちろんリッツたちを攻撃しても経験値は獲得できる

←リッツたちはレベルが高いので経験値稼ぎにピッタリ!?

※クエストの情報料は解放していない拠点での料金です。解放済みの拠点では、この金額よりも安い情報料で引き受けることができます。

メインクエスト11 魔力を秘めた森

情報料	2400ギル	発生拠点	コリング緑林
勝利条件	ひとり残らずたおせ！	最大出撃数	5人



強力な物理攻撃ユニットで挑め

敵ユニット7体に対し、自軍出撃ユニットは5体と、不利な状況で始まるマップ。しかし、敵軍には魔道士やシーフなど、武器防御が弱めのユニットが多い。広い場所で敵を待ち受け、強力な攻撃が可能なユニットで1体ずつ倒そう。

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1	スナイパー	装	エルブンボウ・ミネルバビスチェ
		ア	狙撃・矢返し
2	弓使い	装	スパイクボウ・サバイバルベスト
		ア	狙う・矢かわし
3	黒魔道士	装	雷鳴のロッド・火群の衣
		ア	黒魔法
4	時魔道士	装	フォースロッド・大地の衣
		ア	時魔法
5	召喚士	装	裁きの杖・風花の衣・タマムシ守り
		ア	召喚・消費MP半減
6	シーフ	装	スクラマサクス・力だすき・ねじり鉢巻き
		ア	盗む
7	シーフ	装	ゾーリンシェイプ・柔術道着・シーフの帽子
		ア	盗む・アイテム・カウンター

クリア報酬

ギル	12600ギル	アビリティ経験値	40	クランポイント	100
アイテム	装備品×2	ロウカード	ランダムで2枚		

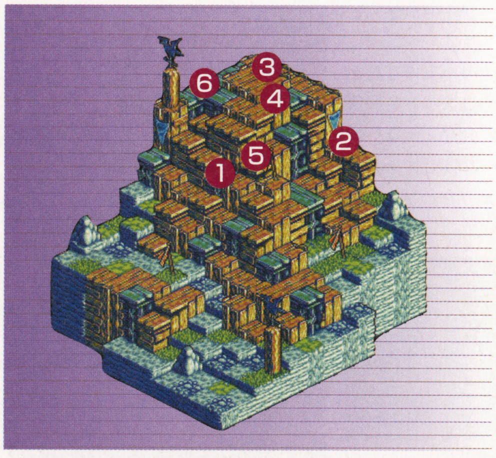
←「腕を狙う」などを使って行動可能な敵の数を減らしておこう

→本格的な戦闘が始まるまでに、補助魔法を使って自軍を強化しておこう

←余裕があれば敵の装備を盗んでおこう。敵も弱体化するので一石二鳥だ

メインクエスト12 エメラルドの砦

情報料	2700ギル	発生拠点	サリカ樹林
勝利条件	ボスユニットをたおせ！	最大出撃数	6人



バブズを集中攻撃しよう

勝利条件になっているボスユニット＝バブズは自軍の方に攻め込んでくる可能性が高いので、攻撃力の高いユニットで集中攻撃を行なえばラクに勝利条件を満たすことができる。ユニットの初期配置の位置に注意して、移動力の高いユニットを奥の方に配置するようにしよう。

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1	ルーンシーカー	装	紅蓮のメイス・イージスの盾・ミラージュベスト
		ア	ルーン・カウンター
2	銃使い	装	カオスライフル・サバイバルベスト・グリーンベレー
		ア	銃撃・精神統一
3	錬金術士	装	マンドラゴラの根・チェインプレート
		ア	錬金術
4	ビショップ	装	癒しの杖・白のローブ
		ア	祈祷
5	神殿騎士	装	ローエングリン・ダイアヘルム・ダイアアーマー
		ア	近衛戦技・肉斬骨断
6	神殿騎士	装	バルチザン・プラチナヘルム・ゴールドアーマー
		ア	近衛戦技・武器こうげきUP

クリア報酬

ギル	13600ギル	アビリティ経験値	40	クランポイント	100
アイテム	装備品×2	ロウカード	ランダムで2枚		

←バブズに集中攻撃を加える場合は、彼の持つカウンターに注意すること

→集中攻撃を加えれば、案外あっけなく倒すことができるぞ

↑バブズはもちろん、バブズ以外の敵もなかなかの装備を持つ。余裕があれば盗んでおきたい

「ぬすむ」で装備を充実させよう

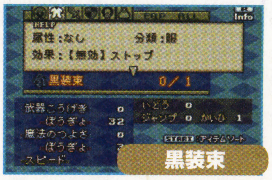
今回の攻略範囲であるメインクエスト11以降、敵ユニットの装備が充実。現時点のショップでは、売っていないアイテムを装備したユニットも多く出現する。そこで、シーフもしくは「盗む」のアビリティを使えるユニットを必ず出撃させ、欲しいアイテムを盗むことで自軍の装備を充実させていこう。

←防具を盗めば敵の防御力が大きく落ち、弱体化する

←ソルジャーの「見やぶる」を使えば隠し装備も発見可能

絶対に手に入れておきたい装備

←武器・魔法防御ともに高い服で「見切り」を覚えることができる



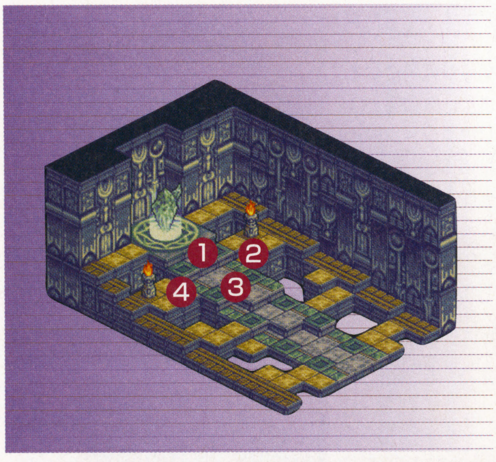
←武器防御が高く、ストップを防ぎ、さらにスピードも上がる便利な服

←敵の武器攻撃を無効化し、反撃ができる「ハメどる」を覚えられる

←かなりの武器防御をほこる鎧。必ず盗んでおきたい鎧だ

メインクエスト 13 魂の集まる場所

情報料	3000ギル	発生拠点	ナルガエ洞穴
勝利条件	ボスユニットをたおせ！	最大出撃数	6人



クリア報酬

ギル	15000ギル	アビリティ経験値	80	クランポイント	100
アイテム	装備品×2	ロウカード	ランダムで2枚		

アドラメレクを集中攻撃しよう

このマップで出現する敵ユニットは、すべて武器攻撃力が高い。こちらも武器防御やHPの高いユニットを出撃させ、アドラメレクを集中攻撃しよう。なお、アドラメレク以外の3体のドレイクたちは、それぞれ炎、冷、雷の属性の攻撃を無効化する。属性に注意して攻撃するようにしよう。

←武器攻撃力の高い強力な神獣だ

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1	神獣	装	—
		ア	精魂・全魔法・武器こうげきUP
2	サンダードレイク	装	—
		ア	雷竜・属性強化
3	アイスドレイク	装	—
		ア	青竜・カウンター
4	ファイアドレイク	装	—
		ア	炎竜・武器こうげきUP

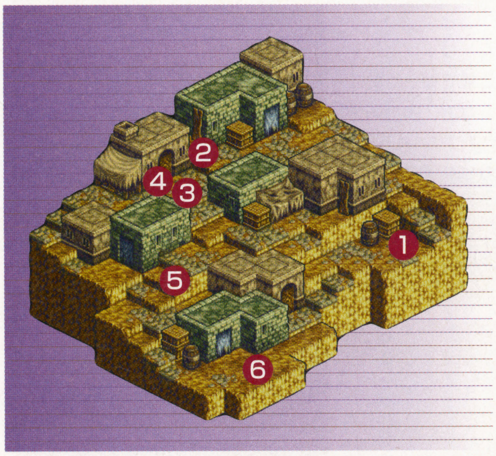
←ユニットが一列に並んでしまわないように注意！ 並んでしまうと…

→一列に並んだ敵に大ダメージを与える「炸裂破」を受けてしまう

↑カウンターなどのアビリティは持たない。大ダメージを与えられる攻撃を叩きこんで倒せ！

メインクエスト 14 ヤクト捕り物帖

情報料	——	発生拠点	ヤクトドルーサ
勝利条件	ひとり残らずたおせ！	最大出撃数	6人



クリア報酬

ギル	16000ギル	アビリティ経験値	40	クランポイント	100
アイテム	装備品×2	ロウカード	ランダムで2枚		

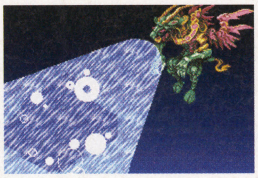
戦闘不能状態の回復を忘れるな

この拠点でのエンゲージは、ジャッジが登場せず、ロウを気にしないで済む代わりに、戦闘不能のままエンゲージを終えたユニットは死亡してしまうという特徴を持つ。そこで、ユニット消滅のリスクを避けるためにも、早いうちに神獣を召喚し、一気に勝負を決めてしまうのが得策だ。

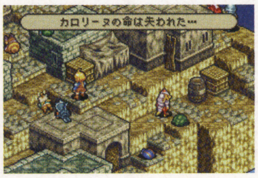
出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1	ブレードキーパー	装	—
		ア	護身
2	狩人	装	エルブンボウ・柔術道着・シーフの帽子
		ア	狩り・リジェネーター
3	忍者	装	菊一文字・徒桜・黒装束・源氏の小手
		ア	忍術・二刀流
4	青魔道士	装	ハルベー・ミラージュベスト・まもりの指輪
		ア	青魔法・アイテム・免疫
5	アサシン	装	徒桜・ウィガール
		ア	仕手・矢返し
6	アントリオン	装	—
		ア	砂塵・武器ぼうぎょUP

←アサシンの「息の根止め」のアビリティは即死効果を持つので注意



→先ほど手に入れた神獣を早速召喚して、早めに勝負を決めてしまおう



←戦闘不能を治さずに戦闘が終わると、そのユニットは死亡してしまう…

不利なロウの場合は戦法を工夫して戦え

ロウは、マップを移動し日数が経過することで変化する。そのため、自軍に対して、影響の少ないロウになるように日数を稼ぎ、ロウを変化させてから拠点へ移動してエンゲージを行なうことが基本だが、他クランとのエンゲージなどで、予期せぬ不利なロウで戦うことになる場合もある。そのような場合は、ロウカードを用いたり、発想を変えて戦うのだ。ここでは戦い方の一例を紹介するぞ。

➡ロウは日替わりで変化する。エンゲージの前には必ず確認すること。なお、メインクエストの進行状況に応じてロウの構成も変わってくるのだ

➡大きなダメージを禁止されたときは…

←敵の防御を上げ、ダメージを減らそう

➡エゼルの話を参考に、ロウカードを効率良く仕入れよう

←さまざまな状況を想定しロウカードを用意しておこう

※クエストの情報料は解放していない拠点での料金です。解放済みの拠点では、この金額よりも安い情報料で引き受けることができます。

メインクエスト 15 賞金かせぎ

情報料	3300ギル	発生拠点	――
勝利条件	ひとり残らずたおせ！	最大出撃数	6人

任意の拠点で戦闘可能

クリア報酬					
ギル	17200ギル	アビリティ経験値	40	クランポイント	100
アイテム	装備品×2	ロウカード	ランダムで2枚		

フレイムシールドを盗め！

このエンゲージで敵軍のセージが装備しているフレイムシールドは、炎属性の攻撃を無効化できる便利な防具。炎を無効化する防具はメインクエスト17のバブズ戦での必須防具になる。サブクエストなどでまだ手に入れてない場合は、ここで必ず盗もう。

⬅「盾を盗む」のアビリティを持つユニットを出撃させよう

リアクションアビリティに注意して攻撃

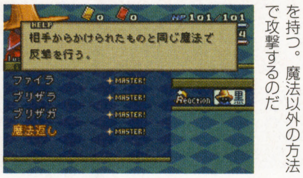
このクエストでは敵クランと接触した拠点が戦場になるので戦いやすい拠点で敵と接触しよう。また、敵の闘士は「ハメどる」、黒魔道士は「魔法返し」のリアクションアビリティを持ち、これらが発動すれば手痛い反撃を受ける。彼らのアビリティが発動しない攻撃で倒そう。

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1	パラディン	装	ヴィジランティ・ゴールドアーマー・スパイクシューズ
		ア	騎士道・白魔法
2	時魔道士	装	フォースロッド・サバイバルベスト
		ア	時魔法
3	赤魔道士	装	ジンフリッサ・ラバーコンシャス・タマムシ守り
		ア	赤魔法・キャッチ
4	闘士	装	アトモスブレード・ブリガンダイン・ブレイサー
		ア	闘技・ハメどる
5	黒魔道士	装	フォースロッド・カメレオンローブ
		ア	黒魔法・魔法返し
6	セージ	装	ドルイドメイス・フレイムシールド・大地の衣
		ア	賢術・見切り・盾装備可能

⬅クエストを引き受けると、敵クランが最初はクディクス山岳に現れるぞ

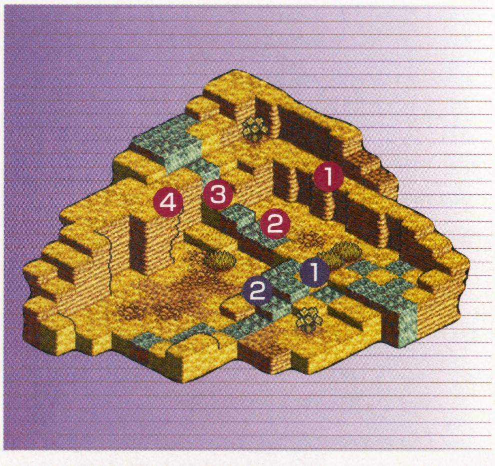
➡「ハメどる」を持つ敵に武器攻撃は禁物！ 魔法などで攻撃しよう



⬅黒魔道士は「魔法返し」を持つ。魔法以外の方法で攻撃するのだ

メインクエスト 16 黄金の砂時計

情報料	3600ギル	発生拠点	ジェラワット砂漠
勝利条件	ひとり残らずたおせ！	最大出撃数	4人



クリア報酬					
ギル	18000ギル	アビリティ経験値	40	クランポイント	100
アイテム	装備品×1	ロウカード	ランダムで2枚		

リッツたちをサポートしよう

「グリーンウッド」のクエストと同じく、リッツとシャアラとともに戦うクエスト。彼女たちの攻撃で弱った敵ユニットを順に撃破し、JPを貯めていこう。なお、錬金術士の使う「メテオ」は威力が高い、HPに注意しておこう。

出現味方ユニット

NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1	リッツ	装	ティアポリーク・ミラージュベスト・カチューシャ
		ア	精霊魔法・使用MP吸収
2	シャアラ	装	マスターボウ・忍びの衣・星天の腕輪
		ア	狙撃・リジェネーター

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1	曲芸士	装	カルド・チェインプレート・ダッシューズ
		ア	曲芸・キャッチ
2	錬金術士	装	モーニングスター・チェインプレート・タマムシ守り
		ア	錬金術・メンテナンス
3	カラクリ士	装	ポイズンナックル・カだすき・ガントレット
		ア	カラクリ・MPすりかえ
4	時魔道士	装	トールロッド・革の服
		ア	時魔法・瀕死クイック

⬆リッツは精霊魔法、シャアラは弓で戦う。彼女たちの攻撃に差し支えの出るロウは避けたい

⬆錬金術士は「メテオ」のほか「トード」も使ってくる。カエルの回復手段も忘れないこと

交易品で珍しいアイテムをゲット

「ヤクト捕り物帖」のクエスト後から、貿易港ハノーバのショップで交易品が買えるようになる。これらは、購入するまでどんなアイテムなのかわからないが、中には珍しいアイテムがあることもある。積極的に利用しよう。なお、交易品は通信をすることで新たに店頭に並ぶようになるぞ。

➡ズラリ並んだ交易品。どんなアイテムかは不明だが…

⬅購入すると、何のアイテムかが判明するぞ

⬅「ヤクト捕り物帖」をクリアするとノノが現れ…

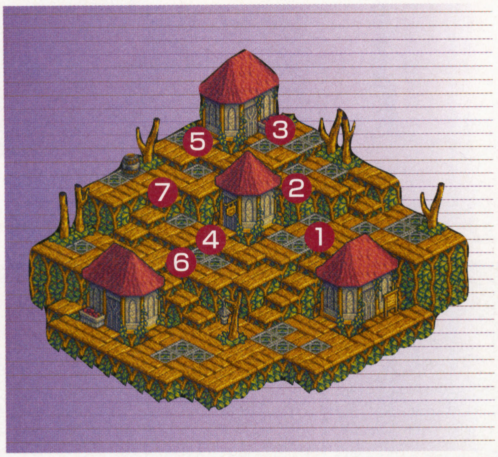
⬅貿易港ハノーバのショップに交易品が並ぶようになる

⬅交易品を全部購入すると、品切れになってしまうが…

⬅交易品は通信をすることで新たに店頭に並ぶようになる

メインクエスト17-1 一斉調査（いっせいちょうさ）

情報料	3900ギル	発生拠点	隠れ里ミュスカデ
勝利条件	ひとり残らずたおせ！	最大出撃数	5人



ロウを逆手に取って戦え

敵軍7体に対して自軍は5体しか出撃できない不利なマップだが、銃禁止や槍禁止のロウカードを使うことで、敵を無力化することができる。敵の装備を考慮して、槍禁止などのロウカードを入手。開始直後に使ってしまおう。

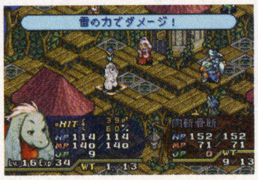
出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1	パラディン	装	ラグナロク・キャラビニエール・クロスヘルム
		ア	騎士道
2	モーグリナイト	装	シャドウブレード・プラチナヘルム・キャラビニエール
		ア	チャージ
3	セージ	装	エナジーメイス・プラチナシールド・柔術道着
		ア	賢術
4	神殿騎士	装	竜の髭・源氏の鎧・ガントレット
		ア	近衛戦技
5	モーグリナイト	装	アトモスブレード・ラウンドシールド・プレートメイル
		ア	チャージ
6	神殿騎士	装	トライデント・ドラゴンメイル・ガントレット
		ア	近衛戦技・肉斬骨断
7	銃使い	装	ライアット銃・チェインプレート・ブレイサー
		ア	銃撃

クリア報酬

ギル	—	アビリティ経験値	—	クランポイント	—
アイテム	—	ロウカード	—		

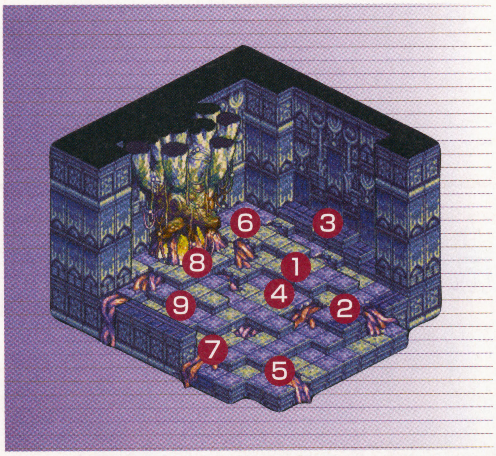
←「槍禁止」のロウカードを使えば、神殿騎士の攻撃を封じることが可能


➡神殿騎士は、威力の高いカウンター「肉斬骨断」を持っているので注意

←エンゲージ終了後、マーシュは連れ去られる。1人での戦いが待つのだ

メインクエスト17-2 一斉調査（いっせいちょうさ）

情報料	——	発生拠点	隠れ里ミュスカデ
勝利条件	ひとつ残らずこわせ！	最大出撃数	1人



バブズの攻撃手段を封じよう

17-1のクエストからの連戦となるクエストでマーシュ1人でバブズと戦うことになる。間に編成画面を挟まないので、下を参考にして17-1が始まるまでに、対バブズ戦の準備を済ませておくこと。なお、バブズを攻撃する際はカウンターのリアクションアビリティが発動しないように遠距離攻撃や魔法で攻撃するようにしよう。

➡エクセデスの実の中には「武器ぼうぎょUP」のアビリティを持っているものもいるぞ

出現敵ユニット

NO	ジョブ（モンスター）		装備品・アビリティ
1	ルーンシーカー	装	紅蓮のメイス・ローブオブロード
		ア	ルーン・カウンター・武器ぼうぎょUP
2,6,8	神獣異体	装	—
		ア	精魂・武器ぼうぎょUP
3,4,5,7,9	神獣異体	装	—
		ア	精魂

クリア報酬

ギル	19600ギル	アビリティ経験値	80	クランポイント	100
アイテム	装備品×2	ロウカード	ランダムで2枚		

←バブズは「カウンター」を持つ。攻撃するときは離れて攻撃すること

➡バブズを倒しても戦闘は終わらない。エクセデスの実を壊すのだ

⬆残りHPが1のときにグラビガが命中すると倒されてしまう。HPが1になる前に倒せ！

連戦に備え念入りな準備をしよう

メインクエスト17-2で戦うことになるバブズはかなりの強敵なため、入念な準備をしておかないと、ここで詰まってしまうこともある。このクエストを乗り切るためには、レベルの高さよりもマーシュの装備とアビリティ、ロウが大事なポイントとなるのだ。

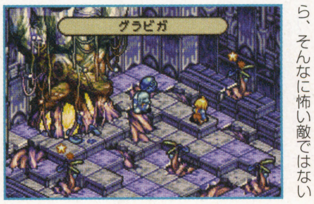
バブズが使ってくる攻撃方法は全4種類。このうち、メイスでの攻撃は「ハメどる」のリアクションアビリティで、イクスプロドの魔法は「フレイムシールド」などの炎を無効化できる装備で防ぐことができる。これらの2種類の攻撃方法を防げれば、マーシュが倒される確率はグンと低くなるので絶対に装備させておくこと。

なお、これらのアビリティや装備を持っていない場合は、「炎禁止」や「たたかう禁止」のロウカードなどを利用することで代用することも可能だ。

←マーシュは「ハメどる」を闘士のジョブで覚えられる

←「フレイムシールド」など炎を無効化できる装備も必須

←ロウやロウカードも上手く使ってバブズの攻撃を封じる


←「グラビガ」のみの攻撃なら、そんなに怖い敵ではない

※クエストの情報料は解放していない拠点での料金です。解放済みの拠点では、この金額よりも安い情報料で引き受けることができます。

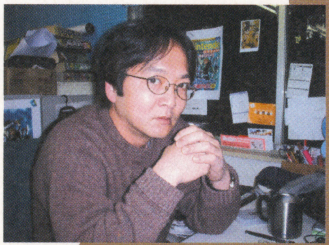
編集部カズヤの

ニンドリ的2960生活24時

SIMPLE2960ともだちシリーズを使って、生活の中で対戦した模様をレポート。

サオヘン指令!「1日何ごとも対戦して決めろ」

3月某日、日もまだ昇らぬ早朝の編集部で私はサオヘンに呼ばれた。「これ知ってる?」。それは発売されたばかりのSIMPLE2960ともだちシリーズの2本じゃないっスか。「皆にこのゲームを伝えるため、これ使って今日1日、行く場所すべてで対戦して行動を決めろ。題して「ニンドリ的2960生活24時」。いや、それって某テレビ番組の企画くっつけただけじゃないっスか。「オレがやろうと思ったが、お前にゆずる!がんばれ」。どうやら、サオヘンはタイトルを決めただけで満足し、私に押し付けたらしい。そんなこんなで、2960生活開始! 「ちなみに取材費でないから」。…え?



⬆目が本気っス。リアルサオヘンです。「天任家族」のかわいいサオヘンとはえらい違いです

⬇私、カズヤでございます。文句言うわりには、マフラー巻いて何気にノリノリです

この企画に使用したゲーム

GBアドバンス	
発売元	ディースリー・パブリッシャー
発売日	発売中
価格	2960円
ジャンル	テーブルゲーム
プレイ人数	1〜4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

GBアドバンス	
発売元	ディースリー・パブリッシャー
発売日	発売中
価格	2960円
ジャンル	テーブルゲーム
プレイ人数	1〜4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

1つのカートリッジでも対戦できるパーティゲームとパズル!

今回使用したのはSIMPLE2960ともだちシリーズの2本。麻雀、将棋、花札、リバーシの4つのゲームが楽しめる『THEテーブルゲームコレクション』と『THEブロックくずし』。ともに1カートリッジ対戦が可能。

午前9:00 朝のトイレ どちらが先に用をたせるか花札バトル!

⬆花札は、こいこいとばかっ花の2つからゲームを選択できる。ばかっ花は1カートリッジ対戦不可

旅立つ前にトイレに行こうと朝の編集部トイレへ。すると、大便所に誰かいるじゃないですか。どうやらまだガサゴソしてズボンを下ろしている模様。こうなりゃ先に用を足せるか勝負ってことで、無理矢理ドアをこじ開けたら編集部員の和尚が出てキタ! その場で対戦しようとしたら、顔を赤面させるので個室越しに勝負することに。

⬆私と同期の和尚さんです。頭隠して○○隠さず。普段は政治と読書を愛する23歳独身編集者

⬆そりゃそうだけど。これは引き分け?

午前11:30 昼飯賭けてのブロックくずし決戦!!

⬆ボールが反射する瞬間にボタンを押すと貫通するボールが打てるなど、新要素満載のブロックくずし

出発する私の肩を引き止める魔の手。「面白いことやってんだってぇ? 私も勝負してあげる〜。負けたほうが昼飯おごるのよ〜」。広告部の駒さんだ。というかね、この会社、理不尽すぎやしませんかい?

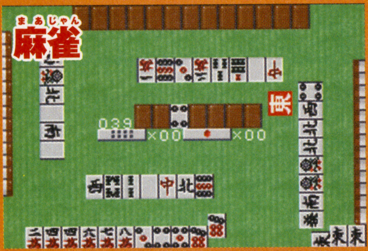
⬅引き止める駒さん。不適な笑みしてます。怖い

⬅案の定、戦いますが、とても社会人とは疑わしい構図なんですけど

⬇負けた私。ルンルン気分の駒さんに焼肉屋へ連行され、サイフが空に…

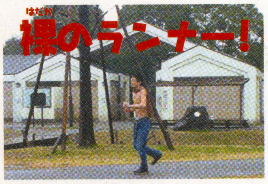
 ©2003 access/©2003 D3 PUBLISHER

午後2:00　昼下がりのマラソン麻雀　交通費を賭けての大勝負！

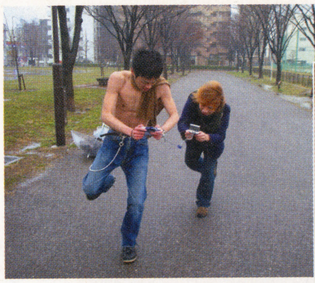


↑本格的な4人打ち麻雀が楽しめ、様々な設定も可能。マルチカートリッジ対戦をすれば、さらに細かいルール設定ができるぞ。(全32種類)

取材費も出ないうえに余計な出費もかさみ、しかたなく徒歩で移動。次の勝負には交通費を賭けて楽しようと思った矢先に、面白い人発見。



↑マラソンランナー現る。なぜか、勝てる気がする。



↑走りつつの対戦は、知力と体力を使う。もうあえて、なぜ裸なのかは突っ込まない

↓また負けた。馬鹿は馬鹿でも体力馬鹿には勝てなかった…と(泣)

午後6:00　夕暮れの散髪屋　ヘアースタイルを賭けてリバーシバトル！

↑おなじみ定番のリバーシ。対戦終了後にもらえるポイントを溜めていけば、様々な卓や盤、コマ、特殊なサウンドを手にいれることができるようになるぞ

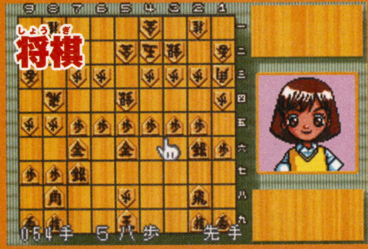
気分転換に入った散髪屋で勝負。負けたら、モヒカン。勝ったら散髪代無料。納得いかない部分を感じつつ、財布と相談。やるしかないか。

↑隣のお兄さんとも対戦。この後、店員さんに2人とも怒られたのは内緒

↑散髪しながら勝負！てか、勝っても負けてもトラ刈りになりそうですが

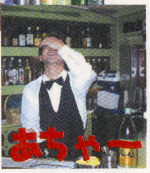
↓見事勝ち、パーマかけてもらったよ。待ってる間に、もう1戦勝負です

午後9:00　夜の居酒屋　飲み代賭けての将棋対決!!



↑将棋を知らない人でも、登場キャラクタがアドバイスしてくれるので気軽にルールを覚えることができる。またCPUやプレイヤーの長考時間もわかるのだ

髪の毛もさっぱりしまして。私、行きつけの高田馬場は居酒屋「春夏秋冬」さんにて夢心地。もはや、企画すら忘れかけていたところに、カバンから落ちるGBA。今朝のするどいサオヘンの目を思い出した私は、飲み代をかけて勝負することに。悠々自適な、これこそまさにニンドリ的2960生活！　っていうか私の生活暴露しただけじゃないですか。



↑忙しい中、無理を言ってマスターと対戦。考えたら、負けても私は損しないのね、これ。見事ラストを勝利で飾る！

↑→お酒は翌日、なぜかケイ大佐のデスクに(泣)。あ、お酒は20歳になってからね！

番外編　いろんなところで対戦してみたよ

（対戦は安全な場所でね!!　by編集部）

今回の企画中に記事で紹介したほかにも、さまざまなところで対戦してきました。某牛丼屋さんで撮影止められたり、深夜の墓地で違う友達ができちゃったりとハプニングも多々ありましたが。ここでは、そのいくつかを紹介します。みんなもGBAと2960ともだちシリーズを持っていろんなところで対戦してみてね。

↑負けてもいいんです。この後、大金入った!?

↑みんなは真似しないように！　品出しの店員さんと目があって緊張しました

↓西郷さんって自由の女神と、見つめ合ってるって知ってました？

MYCOM 毎日コミュニケーションズ
任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

GC『メトロイドプライム』攻略本4月4日ごろ発売決定!

メトロイドプライム ログブック100%クリア

B5版144ページ　4月4日ごろ発売予定　1200円

試行錯誤を繰り返してきたGC『メトロイドプライム』攻略本も、ついに完成。真上から見たイラストマップと攻略チャートを元に、効率よくサムスをパワーアップさせることが可能。ログブックのスキャンや、隠されたアイテムなど、「100%クリア」できる完全保障付きの攻略本なのだ。

発売中の『フュージョン』攻略本とカバーを統一

先日発売されたGBA『メトロイドフュージョン』の攻略本とカバーのデザインを統一している。ちなみにA5版の小さい攻略本が『フュージョン』、B5版の大きいほうが『プライム』なので、お母さんに買ってきてもらうときは大きさを教えてあげてね！

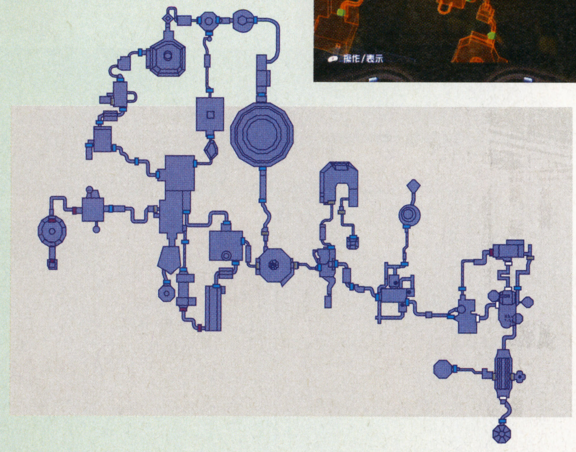
メトロイドフュージョン 2時間100%コンプリート
A5版　発売中　1200円

真上から見た視点のワールドマップ

ワールドマップはゲーム中のマップ画面を参考にし、真上から見た視点でイラスト化。高低差のある室内が特徴のゲームだが、部屋のつながりをわかりやすく表現するには、やはり真上視点が一番だ！

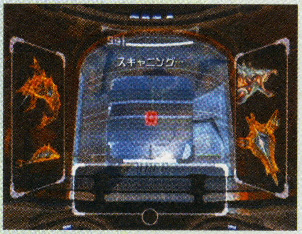
マップ画面を参考により見やすくイラスト化

➡ゲーム中のマップは3Dでグルグリ動かしてみることが可能だが…。かえって見にくいことも



スキャン&アイテム 100%完全保障

ゲーム中に登場するミサイルタンクやエネルギータンクなどの隠しアイテムはもちろん、ログブックに記載されるスキャンポイントを全て網羅。ログブックを100%スキャンで完成させ、全てのアイテムを回収できてしまうのだ。やり込み派のユーザーもこれで納得！



⬆時にはボス戦でもスキャンが必要に！

⬆見えないところにあり、見つけるのが大変

100%で何かが起こる!

スキャンとアイテムの達成率に応じて、ゲーム中に何かが起きる。攻略本を参考に、スキャン&アイテム100%を目指そう！

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

©2002,2003 Nintendo

学校法人ニンドリ学園

貴方のそばにいつもニンドリャー

（福島県／葉月恵樹さん）

ニンドリホームページ（http://www.nindori.com）のライブカメラ、見てますか？ ファンクラブ宛てのおハガキも紹介してますが、夜中に仕事してる姿や、床に倒れて寝てる姿など、セキララな情景が展開されてますよ。（担当かややん）

●同じクラスにニンドリャーな女の子がいるんですが、すんごくカワイイです。ニンドリのおかげで話題ができて、会話がはずみます（リンクが大好きらしい）。ニンドリャー最高！

【秋田県／うるせいし！さん】

──それはいい話ですねー。どんどんニンドリャーな友達が増えていくといいですね。「ニンドリを読めば友達が増える」ってキャッチフレーズ、いいなぁ。

●Vol.85からシールにミシン目が入ってるの、私は見逃しませんでしたよ！ これで毎号切り取ってファイルに入れることができますっ。それにしてもシールファンって600万人もいるんですか？ びっくり。ニンドリって凄いんですね。

【静岡県／山本直美さん】

──シールが好き！な人なら600万人いると思うけど、ニンドリはさすがに600万部も出てません。とかいいつつ、密かな野望は日本国民総ニンドリャー化なんですけれど。1億2000万部達成めざしてがんばります（笑）。

●アンケートを書くのって楽しいけど恥ずかしい…。

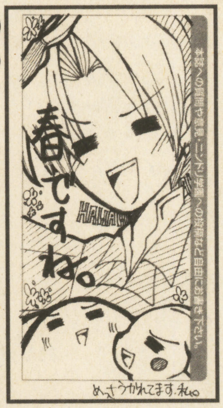
【神奈川県／つまようじさん】

──そーゆー恥ずかしさもだんだん快感になっていくよ…（ちと妖しい？）。

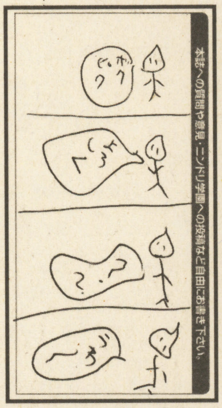
●ゲームで遊んだ後は目を休めるように心がけています。先日散歩に出かけたとき、ツクシやタンポポ、梅の花がキレイに咲いてましたよー。

【岐阜県／きまぐれ男爵さん】

──そんな季節なんですね、もう。南のほうではもうすぐ桜も咲く季節ですもんね。任天堂のある京都は桜がキレイなんですよねー。行きたいなぁ。



（福岡県／木守楓子さん）
トコトンうかれましょ。そのほうが楽しいし♪



（京都府／オックーさん）
あー、なるほどね。うんうん。？？？ うわ～

（京都府／楠チェリーさん）
これ、藤城清治さんという有名な影絵作家さんの絵ですね。昔から「角笛と少年」とか描かれてます。確かに似てるかも…

（静岡県／たべっこどうぶつさん）
そうか、『風のタクト』をリアルな絵にしなかったのはお前のせいか(笑)

こんな○○はイヤだ！

●マグナムやロケットランチャーを装備すると、とたんにゾンビがやる気をなくす『バイオハザード』。

【秋田県／karaさん★】

●あわ踊りをするヴァネッサ（『P.N.03』）。

【富山県／瑛華さん】

●友達がチンクル。

【三重県／ケビンさん】

●サンドバッグ君が盾装備。

【埼玉県／ポピーさん】

●こんなGCはイヤだ！ きまぐれで「『風タク』？ベタやなぁ。メトロイドやれやメトロイド！」と文句を画面に出してくる。

【千葉県／緑山田さん】

●マイナス思考のリンク（アリルがさらわれたのはボクのせいだ…ぶつぶつ…）。

【群馬県／兎月夢見さん】

●ロン毛のマリオ。

【神奈川県／チョコロンさん】

●毛のないツルツルのフォックス。

【福岡県／オールスターさん】

●トイレをするカービィ…。見たくない…。

【宮城県／麻月ルカさん】

ドリーム大予言 信じなさい 信じなさい…

●ニンドリももうすぐ100号。そのときは感謝企画として豪華付録付きで値段が100円（税込み）になる！

【福井県／五島誠一朗さん】

●『バイオハザード4』ではゾンビボールでゾンビを捕まえ、育てることができる。進化もするらしい。

【奈良県／亀Xさん】

●『どうぶつの森2』には恋愛システムが搭載される。村長さんとゴールインすると大金持ちになれるとか。

【東京都／竜島サキさん】

●『マリオテニスGC』『ゴルフGC』の隠しキャラは『黄金の太陽』に登場したガルシアらしい。

【新潟県／SACHIさん】

今号の目標

これまで倒してきた数々の敵のみなさんを供養する

【茨城県／ニューヴェスさん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　フリートーク」係 まで

シリーズダジャレドリーム

デトロイト腐敗中（メトロイドプライム）

【新潟県／大岩ユウシさん】

デトロイトはアメリカにある工業都市。もしや有害な薬品が流出して「バイオハザード」な世界に!?

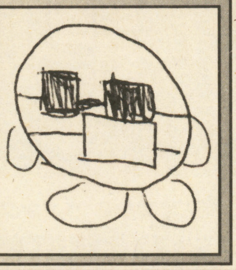
今週の日直さん

名前：花粉しょうカービィ

チャームポイント：サングラス

端から見ると…：強盗犯！タイホ！

【東京都／さちゃこさん】



ちょっと気になる、こんなコト

●GBアドバンスSPって、女の子カラーは出ないんですかね？ロゼピンクとか…。

【栃木県／興石奈美さん】

●息子のテストが100点だったら『モンキーボール2』を買う約束をした。結果が気になる…。

【愛知県／矢野裕之さんのお母さん】

●テレビでCMを見るたびに、"エポナクッキングオイル"とか"ガノンフルーツヨーグルト"とかに聞こえるのはちょっと…。

【北海道／いとう克巳さん】

●イラクが生物兵器を捨てたというが、その中にタイラントやハンターなんかがゴロゴロ転がってたら怖い。

【千葉県／緑山田さん】

●友達とポケモンセンター行った帰りに本屋へ寄ってみると、「シークのたくらみ」って本がありました。き、気になる（汗）。

【東京都／るるんぶさん】

──調べてみたけど、その本は見つからず。そのかわりハーレクイン・ロマンスの「シークの誘い」って本が見つかりました。…甘美モノなのか？

一発！芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

（福岡県／アッさん）

こーゆーお菓子を本当に発売してくれる和菓子屋さん、いませんか一？

助けて！ゲーム救急隊

●GC『どうぶつの森+』で、ぺりおに会えません（泣）。

【神奈川県／ななしさん】

──ぺりおさんはプレイヤー宛ての手紙を配達してくれる。時間は午前9時と午後5時の2回。プレイヤー宛てに送られる手紙があれば、飛んできてくれるぞ。

●GBA『黄金の太陽 開かれし封印』のマーキュリー灯台1階にあるブロックがジャマ！

【北海道／FALCON MANさん】

──怪しいものにはエナジーを使うのがこのゲームの鉄則。ここではリフトが正解。ブロックを下に落とすことができるぞ。

クイズ ニンドレア

●たくあん、大福、ジャム、セミの抜け殻から出来るものは？

Aジャイアンシチュー

Bガノンシチュー

Cスケールシチュー

D実はアンドルフが出来る

【群馬県／青いミニドラさん】

●マリオの帽子のMってなに？

Aマッチョ　Bマーくん

Cマスターハンド　Dマルマイン

【北海道／レジスタンスさん】

●次のうち最強の炎タイプは？

Aホウオウ　Bマリオ

C草薙京　Dアントニオ猪木

【京都府／赤国ロシアさん】

●ガノンが出現！ リンクはどうする!?

Aみずでっぽう

Bモンスターボールを投げる

Cタクトを振って一緒に演奏

Dゲーム（大乱闘）をする

【熊本県／みゆさん】

●マリオといえば？

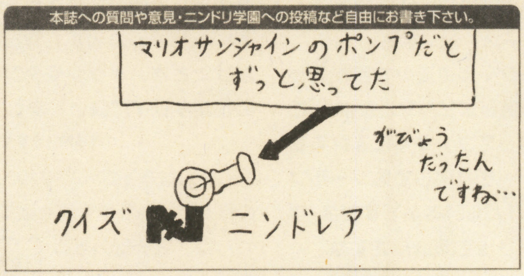
A赤い帽子　Bヒゲ

Cキノコ　D弟が緑色

【E-mail／katoさん】

一発！芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



（青森県／Mさん）

言われて始めて気がついた…「ニンドレア」なんかは特にそう見えてますね〜

オニが村のお宝自慢

Treasure No.39

スリッピーのキーホルダー

あまった粘土で作りました。もらって下さい。

【兵庫県／三村家さん★】

──おお一、ゲームセンターの景品にあってもおかしくないくらい、出来がいいですね〜。かややんの机にありがたく飾らせていただきます！

注意

お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの(GBA-SPみたいなコンパクト、とかね)も大歓迎ですよー。

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階

ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

正夢、アホ夢、私のドリーム

●桜井さんに、かけうどんをおごってもらった。おいしかったっ。ホントにおごってェ〜。
【埼玉県／きつねさん】

●宮本茂さんが我が家に！ サインをもらうのになぜかカセットテープのケースを持ってた…。
【北海道／U-KOさん】

●ウチの庭にロイが寝ていた。雨が降ってきたので起こしてあげたら、お礼にキスしてくれました〜。くちびるに♪
【大阪府／ナイトさん】

●夢の中でテレビを見ていたら、ロイとマルスが登場。ロイはぞうすいを食べて「やっとマトモなものが食えた」と言ったらマルスに突っ込まれてました。よく分からない夢だ…。
【愛知県／うるるんさん】

●チンクルが悪の手先になって私を狙う夢を見た。逃げても逃げても同じ出現のしかたで、最後にはボロボロに泣いて座り込んだ。とっても怖かった。
【岩手県／みかんさん】

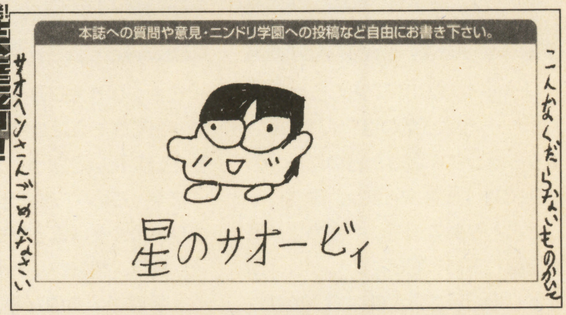
ああ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●2月14日、好きな男の子にチョコをあげようと思って「今日はなんの日だ？」と聞いたら、その子は「GPA-SPの発売日！」…おかげでチョコを渡しそびれた。ちょっと任天堂を恨んだ。
【神奈川県／かみみもめつさん★】

●カービィは薬の化学反応で生まれたんだと思ってました。だってHAL研→研究所→薬品…。
【三重県／ロイスくんさん】

●ニンドリを下敷きにして投稿する手紙を書いたら、思いっきり文字の跡が残ってしまった。開き直って何枚も書きました。
【千葉県／かび丸さん】

一発！芸達者!!



桜井さんが「『エアライド』には隠しキャラでサオヘンを出します」って言ってたよ（ウソ）
（長崎県／デブマリオさん）

シリーズダジャレドリーム

ロックマンエグいぜ

【北海道／ミスターさん】

マジな話をすると、ロックマンは昔からエグいです。落ちるギリギリのトコでジャンプしなきゃ死んじゃうし、トゲにふれると一発で死んじゃうし…（ファミコン時代の昔話でした）。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ カービィとジャイアン、将来歌手になれそうなのはどっち？

・カービィ・

●歌はどっちもどっち。カービィはカワイイからOK。
【神奈川県／リゼルグ命さん他多数】

●ラブリーな外見でアイドルになるでしょう。歌は口パク？
【千葉県／なつきさん】

●レコーディングの経験もあるし（アニメのテーマ？）。
【大阪府／ヒッチさん】

・ジャイアン・

●カービィって歌ったらみんな即死じゃん。
【静岡県／平野忠清さん他多数】

●ドラえもんの力でどうにか。
【愛知県／悪ヲさん】

●強引にでも客を集めそう。
【岡山県／タメナイトさん】

●だって“ホゲー”だぞ!?
【静岡県／たこさん】

・その他・

●両方ともいろんな意味でスゴイので無理！【山形県／ほなみんさん他多数】

●2人が組めば最強かも…。【岐阜県／和差積商さん他多数】

●一緒に歌ったらどうなるの？ 恐ろしい…。【東京都／ルイージラブさん】

—というわけで、ゲーム界とまんが界を代表するモーレツヴォーカリスト対決、一番多かったのは「どっちも恐ろしい」でした（笑）。ま、そりゃそうですね。カービィとジャイアン、ぜひともコラボってほしいですね（ウソ）。では次々回は…

さらわれるヒロインと戦うヒロイン、どっちが好き?

Vol.89→4/7締め切り　（東京都／中原尚之さんからのリクエスト）

ピーチやアリルみたいに助けられる側か、それともテトラやサムスみたいに強い人か!?

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●『風のタクト』を黙々と進め、名シーンに涙ぐみながらプレイしています。そんな私に娘から「私も見たい！」と言われました。だって私が遊ぶのって夜中なんだもん…。
【新潟県／Linkさん】

●この前、アニメの「ポケモン」を見ていたら、母さんが「あ、これレッドリボン軍！」と言った。ロケット団だよ！
【北海道／ヨタメシさん】

●『メトロイドフュージョン』のクモみたいなボスが倒せなかったので、息子（7歳）にお願いした。数分後、パワーアップしたサムスを手渡された。息子曰く「もうすぐ『ロックマンエグゼ』出るからよろしくね」。…お金つらいです…。
【埼玉県／ひろやママさん】

●うちの母は、ボクが夜ゲームをしていると「やめなさい！」と言うくせに自分がやっている。しかも「一緒にやろう」とまで言い出す。
【広島県／記話さん】

●私が『ムジュラの仮面』をプレイしているときのこと。父はゾーラリンクを見て「宇宙人？」と聞いてきた。私は「違うよ、半魚人だよ」と言ってしまいました…。
【埼玉県／はちにゃさん】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、アンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も一緒にね）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールでどうぞ。郵送の場合は欄外のあて先へ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、抽選で5名に特製ピンバッジをプレゼント！ 欲しい人は各投稿ごとに住所も書いてね。

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

「読者の投稿についてのコメントが全部にほしい」という意見を多くいただきましたので、今回はすべての話題にコメントをつけてみました（『タクト』は2通紹介しててコメント1つ）。みんなの投稿に触発されて、自分の考え方もかなり影響されまくってます。

校則　ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名（またはテーマ）、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を忘れずにね！

シリーズダジャレドリーム　ビリー・口内炎（コーエン）
【鹿児島県／錬金術師さん】
『バイハザード0』でレベッカと一緒に生き延びた彼も、野菜を食べないと口の中が痛くなっちゃうんですな。

GC　NINTENDO パズルコレクション
リメイクなんて…！
【三重県／SACKさん】

リメイクなんてクソくらえ！バカ！ …と思ったのは、『パズルコレクション』を買った日のこと。僕はSFCで『パネルでポン』をプレイしたことがあるので、今回のリメイクを楽しみにしていた。しかし、ニンドリの記事を見た僕はガッカリした。…新キャラ、そうだ新キャラが出るからだ！ いざ買ってみると予想通り、ゲームの世界観が変わりすぎている…。なにより辛かったのは、キャラクターたちの声。なんだかオタク向けのゲームみたいに思えた…。「リメイクはダメだ。原作と全然違うじゃんか」と言ったら「単なる時間稼ぎに発売したんじゃない？」と応える友達もいた。

なんにせよ、リメイクはいいことではない、と僕は思う。グラフィックが描き替えられて、どこかおかしくなったようなゲームなんて。

『MOTHER』『～2』をリメイクしてほしいと思っている人、もしあの世界観が変わってしまっても買いますか？ プレイしていて辛くありませんか？ 僕なら中古屋を何件でもまわって原作のほうを買います。僕が言いたいのは、なんでも現代風にリメイクしなくてもいいんじゃないか、ということ。原作の雰囲気も残してほしい、と思う。

―『パネルでポン』は特にSFC版にこだわる人、多いですね。それだけ完成度が高かった、ともいえます。でもGC版だって遊び勝手自体は悪くないですよ。コンピュータ戦も手軽になってるし。元のゲームを遊んでない人のことも考えてるんだと思いますよ。

GC　ゼルダの伝説 風のタクト
感じるゲーム
【徳島県／凍牙さん】

じっくり考えてみると批判すべき点も出てきそうだが、今は素直に感動を伝えたいと思う。

まず、このゲームからは写真などのリアルさとは違ったリアルを感じる。映像、視覚がリアルなのではなく、感覚そのものがリアルなのだ。そこに本当に風が吹いているように感じるし、ロープアクションでは自分が本当にロープに登っているように重力を感じて、思わずスティックと画面内のリンクと共に自分も体を動かしてしまう。なにより、リンクの表情が豊かで、感情を理解し、冒険の世界へ溶け込むことができる。

そして戦闘アクションはスゴイの一言！ 普通の攻撃でも充分かっこいいのに、特殊攻撃が決まった瞬間なんてもう、快感！ 余韻にひたってしまう…。大回転斬り後のリンクもいい（笑）。

さらにダンジョンは少し易しい気もするが、探検する楽しさを味わえる。それに2キャラ入れ替えプレイはめんどうでもあるし、とてもおもしろいとも思う。フィールド上でのサルベージなども、よくできたシステムだと思う。今回のゼルダには、「開けるまで分からない宝箱の楽しみ」があふれている！

現在の私はというと、まだエンディングは未体験。ハートのかけらを集めながら、風に吹かれて海をさすらう楽しさを味わっている。もう少しこのままでいたい…。このゲームはそんな気分にさせてくれるのだ。

GC　ゼルダの伝説 風のタクト
辛口の意見を読んでから
【E-mail／黒ヨッシーさん】

受験も終わり、やっとゼルダを始めた黒ヨッシーこと吉田幸樹です。1日6時間ペースでやってたので、今トライフォースのかけらを5個集めたところですが1週間かかりませんでした。

始める前に通信簿の辛口意見をうっかり読んでしまったので不安だったのですが、ストーリーを追って行く分にはそんなことはありませんでした。特に風の神殿や大地の神殿では、ダンジョンを探検するのが1人じゃなく2人だという事が強く感じられて良かったと思いましたし。個人的にはメドリラブ（笑）なので、大地の神殿は嬉しかったですね。メドリがフロアマスターに連れ去られた時は、ショックでしばらくその場を動けなくなってしまったこともありました。メドリを船に乗せてずっと航海したいとも思いました（笑）。

ただ、トライフォース集めに入ってからは、作り込みが足りない、という意見が分かって来たように思います。トライフォースのかけら集め自体がストーリーの延命策、もしくは数多くある島を無理矢理にでもストーリーと結ぶためのもの、といったように感じられてしまうのです。かけらが他の宝物と同様に宝箱に入っているのも、かなり違和感がありました。トライフォースのかけら集めに入る前までのイベントが、いろいろなキャラクターと関わったものが多かっただけに、余計に寂しく感じられてしまいました。まだエンディングには到達していませんが、他

川柳インプレッション

春先はキビシイですね…
●花粉症 気持ちはまるで オリマーだ
マスクがないと外に出られない…。花粉が猛毒のようです。
【群馬県／青いミニドラさん】

『スターフォックスアドベンチャー』
●トリッキー 君の前世は 虹だった？
いやぁ、段々と体の色が変わっていくのでつい。
【東京都／金城歩さん】

『ゼルダの伝説 風のタクト』
●リンク君 バアちゃんの服 暑かった？
【大分県／ネームペンさん】

『黄金の太陽 開かれし封印』
●先進め 言われてイベント すっ飛ばし
ハメットさん助けず…。でもクリアはしました。
【福島県／リーフォスさん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

はともかく、いろんなキャラクターと関わるイベントをもう少し用意するべきだったのでは、と私は思っています。舞台が海であり、またハイラルが沈んでいる、という設定ですから、悪いものではないと思います。でもやはり作業的すぎる、と感じました。気が早いですが次回作に期待したいところです。

——発売から2か月以上が過ぎて、プレイした人の数もだいぶ増えた『風のタクト』、いろんな意見が寄せられています。けっこう強烈に批判している人も少しはいますが、たいていの投稿ではなにかしら評価できる点はある、もしくは時間をもうちょっとかけて作ってほしかった、という意見が多かったです。

個人的な意見を言うと、『タクト』はとっても愛おしい世界だな、ということ。『オカリナ』という過去を背負って、勇者がいなくなった後も人は元気に生きていて、新しい大地を目指す。宮本さんにばかり頼らず、自分たちで作り上げよう！という若い開発スタッフさんたちの決意表明ともいえる作品だったと思っています。

恐ろしいのは「なんとなくよさそう」

【千葉県／緑山田さん★】

えーっと任天堂はですね、ファミリー向けなソフトをけっこう出しているわけなんですけど、ディズニーとか見てるとわかるようにファミリー向けってやっぱ子供が見ても分かるようになってますから、どうしてもまったくゲームのこと知らない人とかが見ると「子供向けじゃん」と思ったりしちゃうわけなんですよね。それで子供向けじゃあないんだよってアピールするとなると、このファミリー向けってのを取っぱらわなきゃならんわけで、じゃあファミリー向けじゃないゲームってなんですか、ってなるとPS2でヒットしてるような感じのソフトになっちゃうわけなんですよね。今の世の中では、日本人の常識っていう枠組みの中に「子供っぽくない」＝「大きなお兄さんお姉さんが恥ずかしがらずにやれるゲーム」っていうのができちゃってるんですよ。それに日本人って群れたがるじゃないですか。その上なにも考えずに感覚で「なんとなくよさそう」ってやつにみんなくっついていっちゃうんで、「なんとなくよさそう」なPS2にみんなくっついて、それでその中の説得力のある人が「あれ子供っぽいよねー」「ダセぇ」って言い始めると、ほとんどの人がなにも考えずに「そーなんだー、そーゆーことなんだー」ってなってGCは子供向けになっちゃってると思います。

だから、子供向けのレッテルをはがすって、そうそう「あれやればはがせる」とか「こうやればいい」とか、そんな単純にできないですよ。前に書いた日本人気質とかSCEのやり口のうまさとか、任天堂のアピールのヘタさ（相対的にね）とか、いろいろなことが混じって総合的にPS2が業界1位に見えたり、GCが子供向けってなってるんで。

だから今は勝利の女神がSCEにほほえんでるんですよ。いや最近はそんな感じじゃないけど。今はなんだかだんだんこなれてきて、こういうゲームが遊びたきゃあのハード、このハードっていう風になってきてると思います。だから近い将来、会社同士で話し合って、共通規格ハードが出るかもしれない（今は全然そんな気なさそうですけど。どのメーカーも）。この先どんどんこなれてきて、これじゃどのハードでやっても同じだよねってことになれば、共通ハードが出てこないとも限らないと。そう思います。

——任天堂が他と違うところって、きっと自分から「なんとなく」って空気を作ろうとはしないこと、じゃないでしょうか。心の中ではもちろん予想とか、希望みたいなものはあるんだけど、決して無理にアピールはしない。購買者のほうから、「なんとなく」なるような製品を出すだけなんだと思います。ソニーは積極的に空気（イメージ、といったほうが分かりやすいかな）を作るほうですよね。かややんの場合は、人から教えてもらうより自分で面白いものを見つけることのほうが好きなので、売り込みされると引いてしまうタチです。男は黙ってやるべきことをやる。これですね。…でも、本気で天下を取ろうとするなら、声が枯れるまでアピールすべきなんですよねぇ…。

一言インプレッション

●『フォックスADV』のオープニング画面のペッピー、なんかめっちゃ早いスピードで寝るね。なんだか介護してあげたくなっちゃうよ。

【福島県／ZENZO→さん★】

●メドリ…（というかリト族）。いくらなんでもゾーラから進化しすぎ。なんで血にこだわる？

【東京都／桐りさん】

●『メトロイドフュージョン』にハマっています。FC版の時に登場したような風景が時々出現して懐かしい思いがします。サムス・アランには惚れてしまいますが、『スマブラ』によると身長190cm、体重90kgだとか（スーツ込み）。脱いだらどうなるんだろう…。

【大阪府／Lizardonさん】

●『風のタクト』をプレイして思った。リンクやアリルのお父さん、お母さんはどこにいるんですか？　ナゾ…。

【東京都／アチャピカさん】

●アリルから届く手紙で、同じ船に乗っている海賊たちのことを「さん」付けで書いてるのに、どうしてニコだけ呼び捨てなの？

【福島県／迦陵頻伽さん】

●『パネルでポン』に出てくるティンクの髪は氷でできてるから、ドライヤーを当てたら全部溶けちゃいそう。ハゲちゃいますか!?　…それはないか。

【埼玉県／ルイタロGCさん】

●コモリさんが好きな理由は、コモリさんに手紙を渡すときのセリフに対し、「あんたの言う通りだ！」と思い、「無茶言うよねぇ」と同情してしまったからです。同意見の方います？

【京都府／赤国ロシアさん】

シリーズ物の価値

【奈良県／モロボシ弾さん】

最近、続編じゃない完全な新作がほしい、という人が多いような気がします。もちろん大切ですが、続編、いやシリーズといったほうが正確ですね。そっちのほうも大切じゃないかと思います。『マリオ』も『ゼルダ』も最初は新作だったわけですし、任天堂の歴史が長くなり、ヒット作が増えれば、シリーズ物の数が多くなるのは当然のことです。最近で言うと『ピクミン』もすでに続編が発表されました。

シリーズ物は入りやすいんですよね。前作で「面白い」と評判を受けていますから、続編が発表されたら人々の興味は必然的に集まってきます。人が集まって話題なれば、様子を見ていた人も集まりはじめ、大きくなっていく。これが続編の理想的な成長のしかたでしょう。新作には、まだ誰も遊んだことのない新しい面白さが生まれる可能性がある。でも『マリオ64』や『オカリナ』でわかるように、続編とはいえないくらい新しいことをやっているシリーズ物もありますよね。

——モロボシさんの投稿に少し加筆させていただきました。他のメーカーに比べて、任天堂のゲームって同じキャラを使って手もシステムもたしかに似てるけど確実に新しい!ってものが多いですよね。そこが価値ですね!

現在募集中のテーマ

●こんなゲームをオススメするのって私だけ？
●GCをもっと盛り上げるために必要なものは？
●好調のGBAに死角はあるのか？　etc…

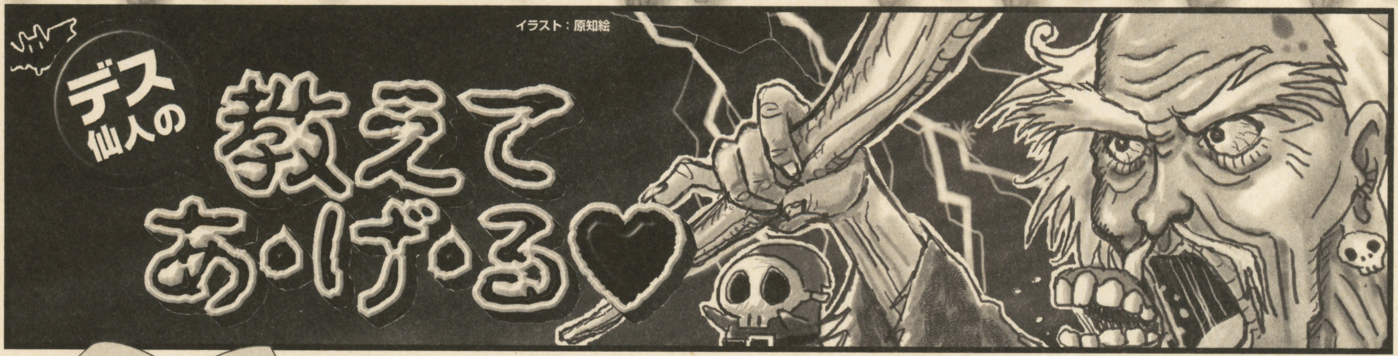
シリーズダジャレドリーム

クラリーネがクラリネットを吹いたら貧血でクラリ寝た

【和歌山県／サラマンさん】

うーん。ムリヤリでしょう（笑）。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



イラスト：原知絵

デス仙人の教えてあ・げ・る♥

第38講 GBA-SP分解記念スペシャルの巻

突然じゃがまた2ページなのじゃ。「GBA-SP」をなんと読むかが当面の課題じゃが、わしは「ゲボバンスピー」でどうかと思う。読者諸君はどうか。どうなのじゃ。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。次号は2ページだし。

Q GBA-SPのフロントライトとは何者？（長野県／南沢修）

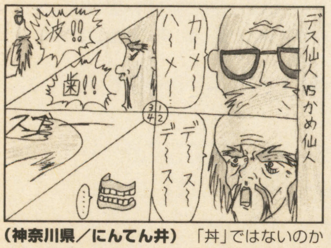
フロントライトとバックライトってどう違うの？ SPがフロントライトを採用したのはなぜでしょう。（東京都／チコリーヌ）

液晶の前面から光をあてるのが「フロントライト」、液晶の裏側から光を当てるのが「バックライト」じゃ。早い話が、どちらも液晶を明るく見せるための照明装置じゃな。この視点で見ると、液晶は2つの種類に分けられる。「反射型液晶」と「透過型液晶」じゃ。

GBAやSPには「反射型TFT液晶」が使われておるというのは、よく知ってる読者も多いじゃろう。その名前からも想像がつくじゃろうが、外からの光を反射させることによって表示している物を見せるのが「反射型液晶」で、光を反射させるために前面から照らすのが「フロントライト」ってわけじゃ。一方の「透過型液晶」は、液晶の裏側から透ける光で表示しているものを見せるタイプの液晶で、そのための光源が「バックライト」じゃ。反射型と違って、ライトが消えると真っ暗でなにも見えなくなってしまうが、明るくて発色もキレイなので、液晶テレビやパソコンの液晶モニタには透過型が採用されておる。また、反射型液晶は光を通過させないので、バックライトを取り付けても無意味じゃ。同じく、透過型液晶にフロントライトを取り付けるのも意味がないのう。

で、なんでGBA-SPが反射型液晶とフロントライトを採用しているかというと、消費電力の問題じゃろう。前述のように、透過型はライトをつけっぱなしにしないと遊べん。反射型なら、必要なときだけライトをつけることで、電池を長持ちさせられるからな。

分解時には見ることができなかったが、GBA-SPのフロントライトには高輝度白色LEDが使われておる。これに特殊な加工が施された「導光板」というアクリル板を組み合わせて、液晶の全面にまんべんなく光を行き渡らせておるのじゃよ。



（神奈川県／にんてん井） 「丼」ではないのかの？ 多分、入れ歯攻撃って気分的に相当イヤよ

（岐阜県／きまぐれ男爵） うむ、うまくはない。うまくはないのじゃがクセになってしまう、大人の味DPなのじゃ

Q GBA-SPの内蔵電池のメモリー効果については心配ないのでしょうか？（岐阜県／TORAKICHI）

GBA-SPの充電池には寿命とかあるんですか？（滋賀県／風世りょう）

GBA-SPに内蔵されているリチウムイオン電池は、ニッカド電池やニッケル水素電池とは基本的な原理が異なり、メモリー効果（VOL.79で解説）はまったく発生しないのじゃ。心配せんで好きなタイミングで充電してくれ。じゃが寿命もあって、一般的には約500回の充放電で寿命と言われておる。ただ、500回充放電したらプツリと使えなくなるわけでもないので、最大電池容量は減っていくにしろ、1000回くらいまでは実用に耐えてくれるんじゃないかと思います。また、温度には多少デリケートで、高温状態では電池の劣化が速く進むそうじゃ。特に夏場は、直射日光が当たる場所に置き忘れたりしないように気をつけてくれ。

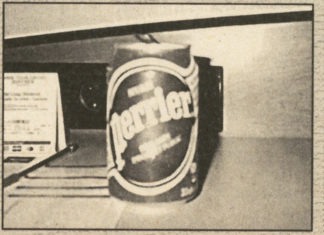
Q GBAでテレビを見る方法はありませんか？（東京都／n@o）

任天堂のライセンス製品でなくてもいいのなら、テレビチューナーユニットが発売されておるので見ることはできるぞ。構造上、GBA-SPでは使えなさそうじゃけど。世の中にはいろんなものがあるんじゃのう、ってことで。

変態飲料ファンクラブ

●会員No.003 天然裕子

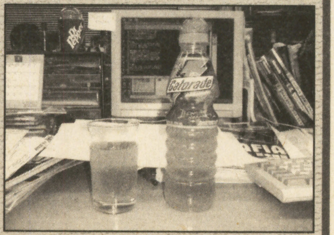
おフランスのホテルで飲んだそうな。これは「ペリエ」じゃな。割と有名な天然炭酸水じゃよ。「すっごいマズかった!!」そうじゃが、わしもそう思う。これを記念して、「天然炭酸水裕子」に改名する？



↑日本のスーパーなんかでもよく見かけるので、飲んでみたい人はミネラルウォーター売り場へGO

●会員No.004 かややん

編集部かややんのサイパンみやげ。真っ青な「ゲータレード」なのじゃが、白黒なのが残念。微妙ににごってて、見た目はクールバス○リンを入れた風呂の残り湯そのまんまって感じ。毒々しいのう。



↑「クール・ブルー・ラズベリー味」らしいがただただひたすら酸っぱいスポーツドリンクでした

はみだしデス仙人

Q GBAの音量と消費電力って関係がありますか？（神奈川県／青木俊輔）

A あるけども、CPUが食う電力に比べればわずかじゃろうな。音を切っても、気にするほど差は出ないかもじゃ

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人の教えてあげる」係 まで

GBA-SPバラしちゃいました。じゃよ。

分解するとメーカー保証が以下略。良い子のみんなは以下略。それでも中が見たい、みんなに代わって分解じゃ。

難しいことは抜きにしてとりあえずバラすのじゃ

仙人：壊しても知らんぞ？

かやや ん：トランセルの私物なんで、壊れても全然OKですよー。

仙：そうか(納得)。ではまあ、まず手始めに電池カバーをカパッと。

か：へー、電池は水色なんだ。

仙：うむ、交換も簡単そうじゃな。では本体をバラすとしよう。…ほれ、基板が出てきたぞ。

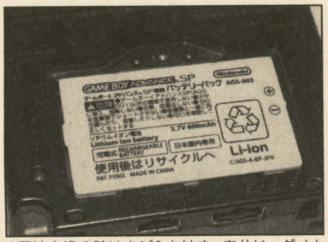
か：この目立つチップ2つは？

仙：CPUとメモリじゃな。左のCPUには「AGB B」と刻印があるな。「AGB」とだけあった従来のGBAのCPUとは、何かしらの違いがあるようじゃのう。

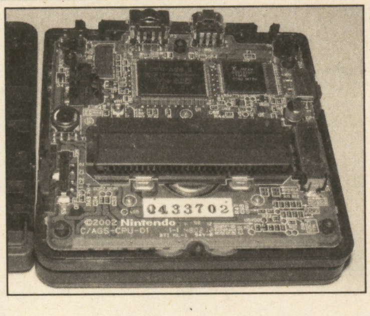
か：どんな違いなんでしょ？

仙：ごめん、わからんです。

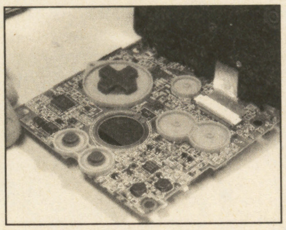
か：…液晶部分に行きましょうか。



↑電池交換の時はネジ1本外す。自分じゃダメよ



←中央はカートリッジ端子。その下に少しだけ見える丸い物はスピーカーじゃ


←ボタンの接点は密閉され、ホコリに強い作りになっておったぞ

仙：ネジがゴムでフタされておるな。このゴムをはがさんと……あ。

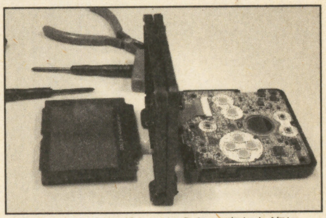
か：あーあ、粘着部分だけ残った。あとで代わりにご飯粒でも付けときます。

仙：うむ、液晶保護パネルをはがすぞ。

か：仙人、フロントライト見えます？

仙：…保護パネルの粘着シートが、フロントライト側に残ってしもうたので、ちょっとこのままじゃ見えないよ。

←保護パネルをメリメリとはがす。これが一番大変だったのに無意味でした。しかも毛がはさまちゃいました


↑大人2人にさんざんいじられて哀れな姿に…

か：はがすと元に戻らないでしょうね。

仙：…今回はこの辺にしといてやろう。

か：分解自体が今回の意義ってことで。

仙：ってことで。では組み立てるかのう。…あれ、ネジが余ってしもうたぞ。

はみだしデス仙人

Q アンケートハガキから仙人のコーナーに投稿できるようにしてください。（群馬県／聖楽♡亜悠美）

A 「自由にお書きください」の所に書いてくれればOKじゃよー。

続 デス仙人レディの幸せの骨頂

アロハロ～。あやや最高!!　デス仙人レディで～す。皆さんの暖かいご声援で、レディのコーナーも連載開始です。まだまだ未熟なレディですが、どうぞよろしくおねがいしまーす。

●デス仙人レディについて詳しく教えてっ!!（新潟県／佐藤史）

好きな食べ物以外のこともお教えしなくちゃね。好きなゲームは『どうぶつの森＋』で、趣味は果物の収穫と、おまわりさんにあいさつすること。ほかにも質問があればなんでも聞いてね。

●デス仙人レディはデス仙人のナニなんですか？　妻??　妹??

（新潟県／海馬鳴波）

高校合格おめでとう!!　春からはピチピチの女子高生ね。レディはデス仙人の妻でも妹でもないの。ついでに娘。でもなくってよ。簡単にいえば、弟子みたいなものかしら。デス仙人が謎の老人で、レディはその弟子だから、謎の弟子ってことになるのね。

●友人が何でGCなんて買ったの？」とよく言ってきます。私は任天堂が好きだから買っただけなのに…。

（静岡県／時村春騎）

お友だちにもGCのすばらしさを教えてあげちゃいましょ。『風のタクト』や『マリオパーティ』が遊べるのはGCだけよ！　でも、最近のレディはGBAの『FFT-A』がお気に入り。モグの弟、ノノが小さくて可愛いんだクポ～。

●ゲームセンターに行ったら実写版『ストII』がありました。こわかったです。

（千葉県／緑山田）

『ストリートファイター・ザ・ムービー』のことね。レディはPS版の『ストリートファイター・リアルバトル・オン・フィルム』を持ってたわ。使用キャラは、もちろんキャプテン・サワダ。得意技のハラキリこと獄殺自爆陣でイチコロよ(自分が)。ああ、でもカミカゼアタックも捨てがたいのよね。

（群馬県／聖楽♡亜悠美）ステキなイラストにレディ感激！　レディは修行が足りないので、DPを飲めません

デス仙人の人生浪花節（仮）

●レディさまは、あくまでも「仙女」ではなく「仙人レディ」なんですね。

（鹿児島県／ジェームズ・ダーク）

「デビルマンレディー」って漫画知っておるか？　アレの親戚らしいぞ。というわけでレディも応援よろしくな。

●好きな人はゲームの中。どーしたらいーでしょう。（神奈川県／空羅）

現実を見るのじゃ。厳しい現実に立ち向かうのが大人への第一歩じゃよ。

●仙人はいままでDr.ペッパーを何個飲みましたか。（宮城県／細見泰史）

ドラム缶1本分くらいは軽いかと。

●仙人はタフデント派？　ポリデント派？（熊本県／ぽな）

どっちも使ってないので、入れ歯が飛んじゃってるわけじゃのう。

●仙人さまはエロでいらっしゃるの？　わあステキ！　弟子にして～ぇ！

（三重県／田村幸恵）

エロ弟子認定。即物的なものではなく、慈悲深いエロ道を極めるのじゃ。愛あるエロは人生を豊かにすると、わしは信じておる。まずはベッドの下に本を隠す所から始めるとえええぞ。

●最近寝るとき「あと×倍生きたら死ぬんだ」とか寂しいことをよく考えてしまいます。（東京都／idea）

逆に「あと×倍も生きられる！」と考えるのじゃ。ポジティブシンキングじゃよ。死は誰にでも訪れるからのう。色々考えても寿命は変わらんぞ。精一杯、自分だけの人生を楽しんでくれ。

●「もうダメだぁ」と思うのはどんな時ですか？（宮崎県／ひーくん）

基本的に楽天家なので、あんまり思わんのじゃけど。強いてあげれば、締め切り過ぎて3日くらい経ってるのに、原稿が真っ白な時かのう？　それでも「なんとかなるじゃろ」と思う自分がいたりして、編集者怒り心頭みたいな。

●卒業文集の「あこがれの人」の項目に「デス仙人」って書いちゃった。

（福島県／葉月恵樹）

光栄で涙が出るのう。っていうか、卒業文集って一生残るのよ？　後悔せんことを願うばかりでございますじゃ。

お便りのあて先は　次号から始まるデス仙人レディへの質問やおたよりは、右の住所へ送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人レディ」係 まで

ゲームソフトファンクラブ

-And through the mail I hear your voice-

今回はNew Commer特集です。かなりの投稿数だったので。それから採用率アップのために、掲載サイズをちと小さくしました。

●PSO部が85号になかった…。廃部はやめてください(泣)。ついでに。PSOではNESSっちゅーキャラ使ってます(編注:フォニュエール?)。男口調とキリークマネで、なんだか変人ぎみです。(三重県/まりもさん)

うむ、基本的にNEW COMMERで紹介したものは準レギュラー、もしくはハガキが貯まった時にまとめて、という形をとってますのでスミマセン。これ以上レギュラー部が増えるとページが…。

メトロイド部

メトロイドをよく知らない人がこのコーナーを見ると、「なんでおねーさんのイラストばっかりなんだ?」って思うかな? それに難しいゲーム、って印象もあるかな? それで遊ばない人はもったいないなぁ…。感動的にステキなストーリーなのに。

(東京都/星月無人さん)『ゼルダ』と感覚は同じでしょ? 重厚な世界観にたっぷり浸ってくださいっ

(大阪府/桃姫ユリさん)前作の経験者には、彼らとの再会は感動的です。GBA版の物語も良い!

(東京都/松任谷ヒカルさん)『フュージョン』ではゲームオーバー前の黒ビキニも健在でしたね(笑)

(静岡県/マイブルさん)もうプレイしてますか? 徐々に明かされる世界観に驚くと思いますよー

F-ZERO部

(長崎県/蒼月まいさん)

AC版の筐体で面白いのがブーストボタン。ハンドルの中央にデカいのがあるんだけど、レバーを持ちながらだと届かない。片手を離して、グーパンチで押すのが意気です。アニメの必殺技みたいで(笑)。

(長崎県/蒼月まいさん)タイトルもありがとね。公式HPの壁紙は編集部のマシンにも常駐してます

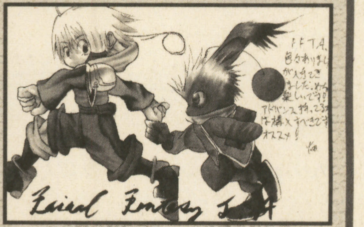
(福岡県/くらざわかずるさん)AC版の新キャラ、プリンシア。編集部では通称アクビちゃんです(笑)

(東京都/こりんさん)今度の時代設定はどうなんでしょう? GBAキャラが出るかどうかは微妙…?

スクウェア部

FF、聖剣…and MORE!

『FFCC』『FFT-A』『聖剣伝説』をまとめちゃいました。これだと投稿数は準レギュラー並になるんですよ。で、あと問題なのは、かややんが最近のスクウェアに詳しくないってことか(汗)。



(千葉県/畑さん)『FFT-A』を買った直後になくしちゃったんだそうです。でももう1本買う意気込みがスゴイ!

(京都府/有田たりあさん)というわけで、とりあえず『FFCC』への期待、とか聞いてみたいです

(静岡県/宝月鈴音さん)ただのリメイクとは、ひと味違う『新約聖剣伝説』です。期待しましょ!

逆転裁判部

最近はテレビでもよく弁護士をみかけますね。さすがに本物はムチ持ってませんが(笑)、ひょっとしたらハッタリはけっこう使っているかもしれません。ナルホドくんみたいにドタバタはしないと思いますけど。

(栃木県/緑川なつめさん)おちおち死んでもいられませんね(笑)。ナルホドくんが取り憑くほうで…

(愛知県/緑雨まさきさん)新しい画面を見るたびに期待がふくらんできてます。盛り上げたいです

(福岡県/水姫アンナさん)活躍、するでしょう! 御剣みたいに、いい場面でムチを振りまくると見た

(石川県/天然裕子さん)彼女は特に「バカ」の活用がすさまじいですな(笑)。ホントに10代なの?

(兵庫県/三村家さん)ミョーなノリは『ワリオ』にも受け継がれてます

(秋田県/HENさん)昔はマッスルだったのにね。イメチェンで新しいファンを獲得してるのはエライ

(神奈川県/刻樹勇騎さん)GC版に『ブラック』に『ゼロ2』と、最近すっかりロックマンずくしっス

※特別篇で準レギュラー部&募集中をお送りしました♪

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

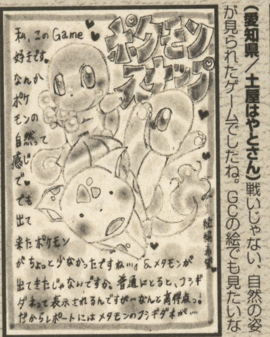
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

ポケットモンスター部

巷では、またまた違法な改造をした『ルビー・サファイア』が出回っているらしいですね。いくら強いポケモンがいても、自分が育ててないんじゃ、むなしいだけだと思うんだけど…。

(静岡県／ひざしさん) 新ポケ投票は、個別にため込んでます。集計発表時にまとめて採用するよ

(兵庫県／都論ぽーんさん) マグマ団のツノね。でも女の子主人公の髪も…確かに似てるかも！



(愛知県／土屋はやとさん) 戦いじゃない、自然の姿が見られたゲームでしたね。GCの絵でも見たいな

(愛媛県／湖綾ちこさん) あの5項目（かわいさとか）で、ポケモンへの愛着がずいぶん増しましたよね

(千葉県／望月かけるさん) 受験おつかれさま！…プレイ始めたばっかでこのパーティですか。おお

(東京都／黒須りんさん) 人気投票は複数でもOKですよー。でも200匹！ってのはナシね（笑）

(京都府／白鷺みかんさん) ダイゴのイラストが増えてます。クリアした人が増えてきたからかな？

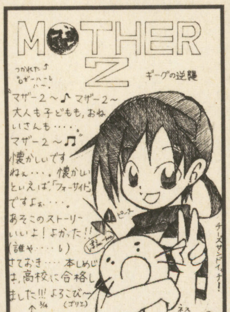
(大阪府／神堂雅さん) 性別の違う双子って、両方女の子っぽかったらカワイイね。男っぽかったら…

(兵庫県／Miss-たのうえ♪さん) サーナイトはホント人気ありますねー。まだ投票は受付中です

(千葉県／ぽんやりさん) ゲームの曲もさることながら、アニメ用のアレンジもカッコイイですねー

MOTHER部

なんか、インターネットの噂で『MOTHER』の復刻話が流れてますが、あくまで噂はウワサ。あわてず騒がずノンビリ行きましょう。…でもホントに発売されたら嬉しいですよね。

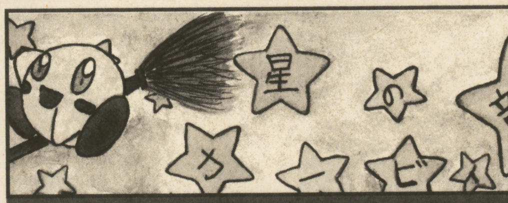


(新潟県／本しめじさん) フォーサイドといえばモノトリービル。名前のセンスでゲームが分かります

(山梨県／Q丸さん) ショップで見かけると、つい保護したくなります（笑）。んで読者プレゼントね

(埼玉県／海馬鳴波さん) SFCみたいなデジタルコントローラも出るし、GBプレーヤーで遊びたいね

(奈良県／セガワレオナさん) 遊んだことないのに、こんなにカワイくネスたちを描いてくれました



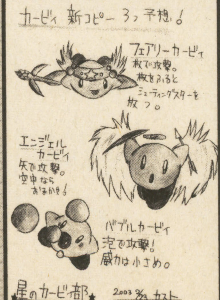
(東京都／ミサコさん)

『エアライド』はやっぱりレースっぽいですね。でも、それだけじゃない仕掛けもありそう。

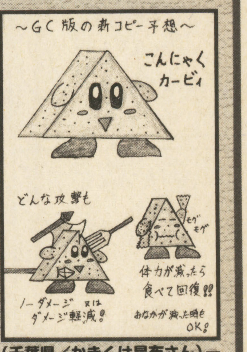
(千葉県／椎名紅蓮さん) カービィって本当にどんな格好でも似合っちゃうもんだと思いました

(東京都／倉田有理子さん) ワープスターばんばん目立ってたね。対戦相手で他のキャラも出るかな？

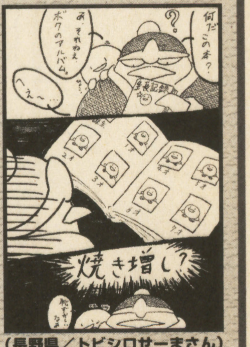
(秋田県／GLASSさん) そうだったのか…。持ってるのに知らなかった…（ヘタっぴだから。泣）



(大阪府／カストさん) 天使のアイディアは椎名さんと同じだけど、こちらは弓付きで強そうです



(千葉県／かきくけ昆布さん) 一瞬ナイス！と思ったけど、よく考えたら体なくなっちゃうぞ!!



(長野県／トビシロせーまさん) 何歳になっても同じなのかカービィ！ もしかして両親も!?

●『マザー2』のデータが消えました。しかもプレイ中に。敵と接触したときに画面が真っ暗になり、リセットを押しても戻らなくて…。データが3つとも消えちゃったわけです。泣きたくなったですハイ。**(東京都／とらかぶりさん)** さすがに電池の寿命かもしれませんね…。データが保存できないようだったら、任天堂のサービスセンターに問い合わせてみるといいでしょう。電池を交換してくれますよ。

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

●『風のタクト』の土人形の足下はチェックしましたか? 3体がそれぞれディンの炎、フロルの風、ネールの愛って書いてあるんですよ! それからファントムガノンの剣には「ズボラガボラ」と書いてあります これは『ムジュラ』に登場したカジ屋ですよね。なんかいろいろ想像できていいですねー。(東京都/ディルさん)
おお、そんな場所にも伝説話が! 『タクト』って物語の繋がりを本当に大切にしてますね。

(徳島県/凍牙さん)

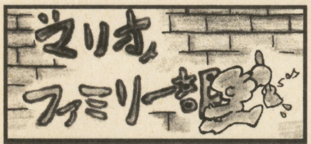
"GOLDEN SUN"は『黄金の太陽』の海外タイトル〜(直訳だ…)。『〜失われし時代』は"The Lost Ages"。こちらも直訳。でも響きはカッコイイですね。

(秋田県/GLASSさん)本格的RPGを作れる数少ないメーカーのひとつですよね、キャメロットは

(千葉県/柚子さん)ちょっとした状況変化セリフも変わる。芸コマかいですね。しかもリードで2倍…

(北海道/夏色彩さん)実際の世界地図に似せるのって昔は王道だったんですけどね〜。『ドラクエIII』とか

(東京都/るるんぶさん)『封印』はもう1年半に出たソフトになっちゃうけど、完成度高いですよねー



(青森県/ウニョラーさん)

中植せんせがG.B.A.で紹介してると思うけど、海外ゲームの『VEXX』は『マリオ64』チックな良作でした。プレイ中に、『マリオサンシャイン』でなにか物足りない、と感じた理由は、シャイン取りがバラエティさが足りなかったからかもと思いました。

(愛知県/ヒノ嵐さん)働かない人たちだから、料理も自動なんでしょきっと。正に食っちゃ寝生活!?

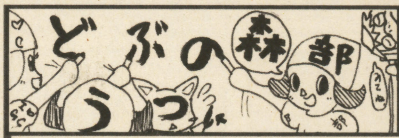
(北海道/一輝美香さん)ロビンもコロッセオの頃より成長してるし…

(青森県/ジャシンさん)そんなアイウエオ作文を(笑)。補助エナジー使いとして力がないのは正しいかも?

(栃木県/コーディエさん)ジャスミンの強烈ショットを受けた人は!? 誰か続きを考えてちょ

(愛知県/緑雨まさきさん)『パズコレ』のマリオ、ずいぶんなめらかに薬を落とすようになりました

(兵庫県/恵梨月さん)対戦できるゲーム以外では、『マリオストーリー』で操作する場面も良かったよね



(東京都/緑と炎の妹さん)

アメリカで3部門の賞を受賞おめでとう!(毎月新聞参照) しかしRPG部門で取るとは…。

(千葉県/なつきさん)当然今までの住人さんは出るとして、旅行客さんとか来ると楽しいかもね

(北海道/さくや瑠璃姫さん)運動会で活躍したら、住人さんに「よ、チャンピオン!」とか呼ばれたり(笑)

(三重県/日高宇宙さん)ペットはいいね! 母上京…。部屋が汚れてると思いっきり怒られそう(笑)

(熊本県/ねこクラゲさん)立場とっかえ。チンクルとリンク…フォックスとトリッキー…。ドキドキ

(青森県/松本ハルキさん)『ピクミン2』の新キャラは見た? あれはもう、絶対…。ねえ…

(愛知県/ヒゲフカさん)完全に新しい遊び方のゲームですよ。『サウンドボンバー』とも微妙に違う

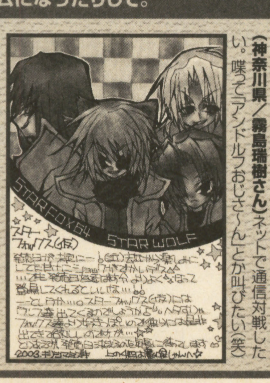
(北海道/きまぐれうさぎさん)子供時代のピーチとキノピオ。大人&子供化特集、近々やる予定です

スターフォックス部

ナムコのシューティングは情報がまるでないので想像がふくらむばかりですな。『ソウルキャリバーII』の雰囲気からすると、さぞかし美形なフォックスチームになったりして。

(岡山県/神威魔喩神さん)フォックスもファルコも、お互いがいるから光って見えるんだよね

(愛知県/桐須野スウさん)どんなスイッチも押せちゃうってのはスゴイ。十得ナイフみたいだ(笑)



(神奈川県/霧島瑞樹さん)ネットで通信対戦したい。喋って「アンドルフおじさ〜ん」とか叫びたい(笑)

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで(どこの部宛てかも書いてね)

ファイアーエムブレム部

ガガーン！『封印の剣』のデータが消えちゃいました（大泣）。ま、まあキズは浅いんですけど（4章）。

（香川県／山口雄貴さん）知り合いに彼女よりウエストの細いヤツがいたけど、女子は気になりますか

（長野県／にゃお子さん）キャラを見ると、思いっきり『封印の剣』の頃から計画されてたんですね

（福岡県／木守楓子さん）フィルが耳まで赤い理由は支援の会話にあるんだね。見る。いつかきっと…

（島根県／風見鶏さん）レベッカとウォルトの髪、似てるかもね。名前不明の盗賊さんもチャドに…

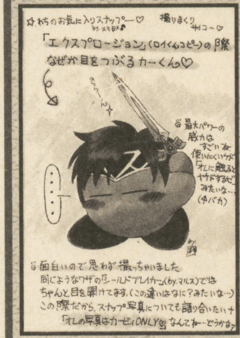
（千葉県／鳳凰劉さん）どうしても先に仲間になるディークが目立ってしまって、損してるよね彼

（栃木県／ムジュ夫さん）やっぱ主人公同士でラブラブになっちゃったりするんでしょーか。どきどき

スマブラ部DX

「最近『スマブラDX』を始めました！」って人の投稿が増えているのは、お年玉とかでGCを買った人が多いからかな？　発売から1年が過ぎても今だに新鮮な感覚が味わえる、そんな理想的な遊び方ができる、幸せなゲームですね。

（埼玉県／水瀬竜姫さん）はい初めまして。スマブラ部は好きなキャラが複数描けて人気だったりします



（岐阜県／すぎやんさん）あ、ほんと？　なんでロイの技だけ…。ま、カワイイから問題なし（こら）

（神奈川県／浅川日莎さん）腹筋が割れんばかりの迫力ボディなんだそうで。うらやまし…

（静岡県／あわよしさん）ま、まあ最初はみんな自滅王になりますって。それだけ多く使ってる証拠っス

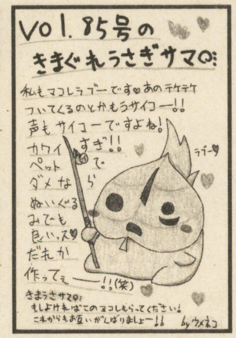
（奈良県／ランプさん）「桃姫ユリさんへ」とのことでっす。キャラの造形は今でも『スマブラ』スゴイよね

ゼルダの伝説部

（千葉県／ぐみさん）

かややんみたいなバリバリのオジサン（笑）になると、対戦ゲームも1人で遊ぶことが多いわけで（編集部でワイワイ遊ぶけどね）。そんな意味で『4つの剣』は罪なソフトです。うう。

（鹿児島県／SAYURIさん）GBを持っていたら『夢を見る島』とかを遊ぶ、って手もありまっせ



（北海道／ウメネコさん）グッズメーカーさんと会うたんびにお願いしてるんですけど、なかなか…

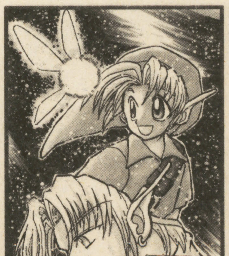
（千葉県／犬飼鈴助さん）『キャリバーII』のリンクのアクション、いろいろ元ネタあるものが多いんですよ

（岩手県／ぴかちゃあさん）やっぱり姫が登場すると物語が引き締まります。ラストはグッとくるでしょ

（北海道／きまぐれうさぎさん）だって語りたいもんね♪　お城の感動はみんなに味わってほしいです

（大分県／茶川みやひさん）ぬいぐるみの話は残念ながら…。違うグッズならもうすぐ出そうですよ

（千葉県／望月かけるさん）コモリの部屋って、なんかかわいそう。あんなに奥まった場所になくても…



（神奈川県／アズマフースケさん）だははは、7年寝太郎って。そりゃ大人リンク大活躍するけどさ

というわけで、次の次の号（90号）ではキャラクターの大人化・子供化特集をしようと思っています。今のところ届いてるハガキのネタを紹介すると、「ネコ目リンク7歳」「大人のフォド」「赤ちゃんリンク」「リンクのおばあちゃん（20代）」「オカリナリンク25歳＆ゼルダ姫26歳」などなど。…現在圧倒的にリンクが多いです。その他のキャラもドシドシ送ってくださいね～。宛先は「大人・子供部」でよろしくー。

イラストと一緒に、いつもいろんな手紙もいただきます。返事はあんまり返せないけど、いつも楽しく読んでます。どうもありがと！　今回のイラストサイズなんかの感想もぜひ聞かせてね。

〆切り情報

Vol.89（4/21発売）
→4月4日必着

Vol.90（5/21発売）
→4月23日必着

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

GCで『ファミスタ』も出ることだし、テニスゲームもGCで出しませんかナムコさん!!

お宝ゲーム 古tion イニシエーション

これは、ひどく昔に発売された古(イニシエ)のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式(イニシエーション)のコーナーです。

儀式12 ファミリーテニス

(福岡県/シスさんのリクエスト)

機種……ファミコン
発売元……ナムコ
ジャンル…スポーツ
発売日……1987年12月11日
価格………3900円
プレイ人数……1～2人

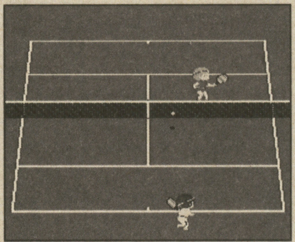
テニスゲームに第2の革命を起こした傑作!

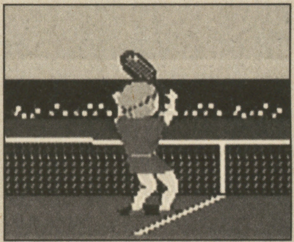
今でこそ、テニスゲームといえば『マリオテニス64』という空前の傑作があるが、ファミコン時代はといえば任天堂の『テニス』くらいしかなかった。これもテニスゲームの元祖ともいえる作品で、今日のテニスゲームにも受け継がれている奥行きあるアングルを発明したものだが、それに続くものが現れなかったのだ。しかし、当時『ファミスタ』で一大スポーツゲーム革命を起こしたナムコが、『ファミリーテニス』でテニスゲームにも新風を巻き起こした。実在の選手(によく似た名前)が登場し、それぞれに能力が違う。コートの種類でボールの挙動が変わる。そしてなによりバツグンの操作性で、この作品は一気にテニスゲームの代名詞となったのだ。以後、戦闘をテニスで行うRPGモードを付加したPCエンジン版なども登場した。このシリーズは現在もGBA『ファミリーテニスアドバンス』まで脈々と続いている。

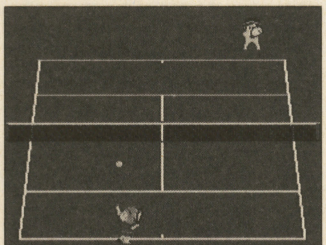
まけ&ぶん名勝負数え歌

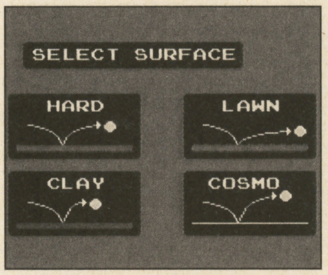
学校から帰ると、その時のための練習を始める。しかし、練習のための時間はそれほど多くない。すぐにヤツが来るからだ。「今日のぶんぶんは一味違うぜ」と言いながら2コンを握るヤツの目は真剣だ。オレも相棒まけろうを選び、いつもの戦いが始まるのだ…。

…っていうか、よーするにこのゲームが出た当時、友達と毎日遊びまくってたわけです。自分はサーブ&ボレー派の「まけろう」、相手は超高速サーブ派の「ぶんぶん」を使ってて、それはもう白熱したんですわ。(まけろうとマッケンローが大好きな、かややん)

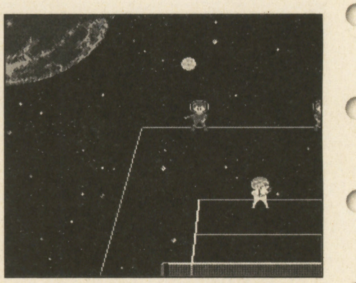

⬆サーブ命のぶんぶんと、ネットに出られるかが勝負のまけろう。ミスは許されない


⬆勝利の喜びはいつも一瞬。1試合が終わるとすぐに次の火ぶたが切って落とされる


⬆頭の大きなキャラだが、動きはけっこう本格的

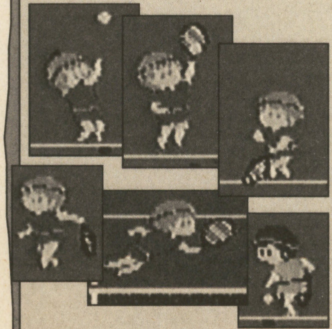


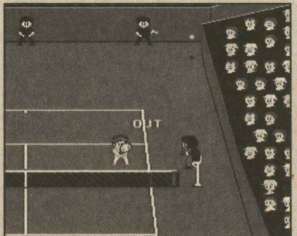
⬆コートの違いで、ボールの動きはこんなに違う。普通のショットでもコート外すことがある


⬆コスモコートは面白い! 宇宙空間なのでボールが飛ぶ飛ぶ。…審判だけ宇宙服着てズルい(笑)

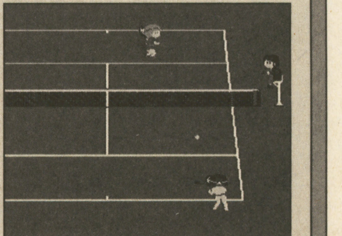
スイングや球筋はもちろん、細かい演出も光る

『ファミリーテニス』で画期的だったのは、スイングがリアルなところだ。選手によって利き腕が変わったり、フォアよりバックのほうが威力が弱かったり。それから主審がボールを追って首を振ったり、ラインズマンが「アウト」の仕草をするなど、細かい点もよく出来ているのだ。現在のテニスゲームでも、基本的な部分はここから変わっていない。


⬅選手のアクションはこんな感じ。両手打ちの選手でもグラフィックは変わる



⬆画面上のラインズマンに注目。ちゃんと手を横に上げているのだ


⬆主審もいい味出してます。ボールを打つ方向を十字キーで決める操作は今と変わらない

お便りのあて先は このコーナーで取り上げてほしいソフトや、昔のゲームに関する質問はこちらに送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 古tion」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。今回の毎月新聞ターボで伝えた海外のニュースについても、いろいろと協力していただきました。

『シムピープル』は、街を作る『シムシティ』のような感じで、人間を作っちゃうゲーム。気になります…。

世界を制した『プライム』。今年はどれが来る!?

この時期になると、いろいろな場所でゲームオブザイヤーが発表されます。賞の性格も、ファンが選ぶものから業界関係者が選ぶものまで、実に様々です。今号の他のページでもメジャーなものを紹介していますが、ここではアメリカNo.1のゲーム雑誌といわれるEGMでの選んだ2002年のベストゲームをお伝えしましょう。数あるゲームの中から選ばれた各賞のうち、任天堂ゲーム機向けのものは以下の通りです。

スポーツゲーム部門
『マッデン NFL 2003』（マルチ）
アクションスポーツ部門
『トニーホーク4』（マルチ）
FPS部門
『メダルオブオナー』（マルチ）
アクションゲーム部門
『マリオサンシャイン』
ゲームキューブ部門
『マリオサンシャイン』
携帯ゲーム機部門
『キャッスルヴァニア 白夜の協奏曲』
ゲームオブザイヤー
『メトロイドプライム』

※（マルチ）はGC以外でも同タイトルが発表されたタイトルです

➡2002年のベストゲームを発表したEGMの表紙です。『風のタクト』の発売が近いこともあり、リンクが大きく飾られています

選考に際しては、1作品が各賞を総ナメにしてしまうことを防ぐため、ゲームオブザイヤーのタイトルは他の部門を受賞できないようになっています。『プライム』は読者の投票でもダントツの1位、そして他のゲーム賞でも多くの賞を受賞していることから、いかに高く評価されているかがお分かりいただけると思います。アメリカに次いで日本でも発売されたこの『プライム』、いよいよヨーロッパで3月21日に発売となります。前人気の高さもあって、任天堂ヨーロッパでは限定の同梱パックを用意する力の入れようですが、同時に面白いキャンペーンをやっています。それは、『プライム』を素材としたファンサイトを立ち上げ、優秀サイト3つの運営者に、「実物大」（184cm）のサムスフィギュアをプレゼントというものです。貰ったところで、そんなに大きなフィギュア、置き場所に困るような気もするのですが果たして…。

●

一方の北米では、3月24日に『風のタクト』と、それからPCで幅広い人気を博した『シムピープル』という注目作が発売になります。『風のタクト』は各誌のレビューでも高い評価を得ており、楽しみなところです。GBAでも3月17日には『ルビー』『サファイア』が発売となり、その1週間後にはGBA-SPが発売です。SPは、北米では当初シルバーとブルーのみの発売ですが、それでも人気は高く、入手は困難になるだろうと言われています。そしてちょっと間を置いて、4月に入ると『黄金の太陽』の続編『失われし時代』が発売されます。実は前作の『開かれし封印』は北米で100万本を売るほどの人気タイトルでした。今作も大いに人気を呼ぶことでしょう。そんなわけで、3月中旬からの1ヶ月はゲームファンにとって、注目作が目白押しの、とっても濃い30日となることでしょう。

●

ところで、携帯ゲーム機といえば、任天堂は2月5日に日本でGBA-SPを報道機関に大々的に公開しましたが、同じ日にロンドンでも新しいゲーム端末が公開されました。ノキアのN-Gage（エヌゲージ）です。ノキアは世界最大のシェアを持つ携帯電話機メーカーで、N-Gageはゲームもできる携帯電話、という位置づけの商品です。通信方式の違いから日本での発売予定はありませんが、世界中で今年の年末商戦に投入される予定。この端末、携帯電話にPDA、ラジオにMP3プレーヤー、そしてゲーム機の機能を併せ持ち、インターネットもOKという欲張りな作りです。ヨーロッパでは、電話の契約等も含めて約6万円という価格になる予定だそうですが、ちょうど日本の携帯電話と同様、実売価格ではもっと手ごろな価格になる模様。GBAと比べると高い気もしますが、電話ということを考えると納得のいくところかも。現時点で、セガをはじめタイトー、アクティビジョンなどのゲームメーカーがゲームを供給することになっています。

●

ゲームボーイが発売されて約14年、様々なライバルが現れては消えていきました。そのほとんどが純粋なゲーム機として市場に投入されました。時代は変わって、携帯電話が人々の間に浸透した昨今、ゲームボーイは今のままでいられるのでしょうか？　以前ドラクエの堀井雄二さんにインタビューをした際に、携帯ゲーム機よりも携帯電話の可能性に興味を持っている旨の発言をされていました。携帯電話やPDAが機能を広げていく中で、ゲーム機であるGBは更なる進化を遂げていくのか？　あるいは非ゲーム機の分野から登場した製品が、ゲーム機能を取り込んでいくのか？　そんな未来を占う意味で、N-Gageは興味深い面白い商品だと思います。機会があればまた取り上げてみましょう。ではまた次回！

Yutaka's News

季節の変わり目は、暖かかったり寒くなったりと体調を崩してしまいがちです。おまけに春先は鼻がグズグズしたりと厄介なもの。でも、ネットで知り合った人たちの回りは、吹雪だったりもう春だったりと実に様々です。日本の中でもそんなに違いがあるものなんだな、と改めて実感するとともに、自分自身の視野の狭さを思い知りました。世界は広くて、自分の目の届く範囲の外のことを考えるのは難しいものです。物騒な報道が続く毎日の中で、そんなことをふと感じました。

登場人物

ダッシュくん　遊びたかったゲームをひととおりクリアーして、新しい何かが欲しい今日このごろ。「4つの剣」が気になっている。

かあさん　いつも元気すぎるハイテンション母。しかしこの季節はクシャミと鼻水が大暴走。元気があれば杉を切り倒しに行きたい。

サオヘン　3号連続でぜんぜん出演がないナゾの編集長。ひそかに「質問箱」コーナーの任天堂Hさんも登場させたいと思ってるらしい。

ナゾの動物　前の飼い主"アフロのまさし"を捜して旅を続けているらしい。花粉症のせいで思わぬ足止めをくらっている。

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで

というわけで、ニンドリを読んでいるおかあさん読者さん、この手使えますよ!

はやのん先生のホームページ ← http://www.hayanon.jp/

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね　〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「すすめ!天任家族」係 まで

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
3月20日	スター・ウォーズ クローン戦争	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	001
3月20日	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球	コナミ	6800円	002
3月20日	ヒカルの碁3	コナミ	6800円	003
3月21日	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	004
3月27日	P.N.03	カプコン	5800円	005
● 3月27日	ウォーリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編	タイトー	6800円	006
3月27日	ソウルキャリバーII	ナムコ	6800円	007
3月28日	シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	6800円	008
4月10日	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	009
4月11日	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦!	トミー	6800円	010
4月24日	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	6800円	011
4月24日	お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～	ピンチェンジ	8800円	012
4月24日	お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～基本セット(専用印籠型歩数計同梱版)	ピンチェンジ	12800円	－
4月24日	お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～3点セット(専用印籠型歩数計+ボタンコントローラ同梱版)	ピンチェンジ	18800円	－
★ 4月24日	お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～スターティングセット(3点セット+"Q"同梱版)	ピンチェンジ	53600円	－
● 4月25日	●GT cube	エム・ティー・オー	6800円	013
4月25日	GIFTPIA	任天堂	5800円	014
● 5月23日	●RUNE II～コルテンの鍵の秘密～	フロム・ソフトウェア	6800円	015
★ 5月未定	ファミリースタジアム2003	ナムコ	価格未定	016
5月未定	F-ZERO GC(仮称)	任天堂	価格未定	017
今春	ビューティフル ジョー	カプコン	価格未定	018
今春	SPECIAL人生ゲーム	タカラ	6800円	019
今春	機動戦士ガンダム(仮称)	バンダイ	価格未定	020
今春	ちびロボ!	バンダイ	価格未定	021
● 6月5日	フロッガー	コナミ	● 5800円	022
● 7月18日	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	スクウェア	価格未定	023
7月未定	テイルズシリーズ(仮称)	ナムコ	価格未定	024
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	025
今夏	ソニックアドベンチャーDX	セガ	価格未定	026
★ 今夏	メダロットGC(仮称)	ナツメ	価格未定	027
今夏	カービィのエアライド	任天堂	価格未定	028
今夏	マリオゴルフGC(仮称)	任天堂	価格未定	029
今夏	ワリオワールドGC(仮称)	任天堂	価格未定	030
今夏	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	バンダイ	価格未定	031
今秋	お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～	ピンチェンジ	価格未定	032
12月未定	新RPG(仮称)	ナムコ	価格未定	033
来冬	キラー7	カプコン	価格未定	034
来冬	1080°シルバーストーム	任天堂	価格未定	035
来冬	マリオテニスGC(仮称)	任天堂	価格未定	036
2003年未定	バイオハザードーコード:ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	037
2003年未定	決定版! ニッポンプロ野球～水島野球オールスターズVSプロ野球～(仮称)	セガ	価格未定	038
2003年未定	リッジレーサー最新作(仮称)	ナムコ	価格未定	039
2003年未定	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	040
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	041
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	042
発売日未定	バーチャファイター・クエスト(仮称)	セガ	価格未定	043
発売日未定	スターフォックス(仮称)	任天堂	価格未定	044
発売日未定	どうぶつの森2(仮称)	任天堂	価格未定	045
発売日未定	ピクミン2(仮称)	任天堂	価格未定	046
発売日未定	マリオカートGC(仮称)	任天堂	価格未定	047

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
3月20日	激闘伝説ノア～ドリームマネージメント～	ゲームビレッジ	5800円	048
3月20日	ゲットバッカーズ奪還屋 メトロポリス奪還作戦!	コナミ	4800円	049
3月20日	遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神～	コナミ	4800円	050
3月20日	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THEテーブルゲームコレクション～麻雀・将棋・花札・リバーシ～	ディースリー・パブリッシャー	2960円	051
3月20日	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	052
3月20日	シスター・プリンセス Re Pure	マーベラスエンターテインメント	4800円	053
3月20日	シスター・プリンセス Re Pure 初回限定版	マーベラスエンターテインメント	6800円	－
3月21日	メイド イン ワリオ	任天堂	4800円	054
3月28日	真・女神転生	アトラス	4800円	055
3月28日	ダンシングソード～閃光～	エム・ティー・オー	4800円	056
3月28日	バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK	カプコン	4800円	057
3月28日	パズル&探偵コレクション	カルチャーブレーン	4800円	058
3月28日	From TV animation ONE PIECE めざせ! キング オブ ベリー	バンプレスト	4800円	059
3月29日	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	エニックス	5980円	060
4月17日	遊戯王デュエルモンスターズ インターナショナル ワールドワイドエディション	コナミ	4800円	061
4月18日	エンジェル★コレクション めざせ! 学園のファッションリーダー	エム・ティー・オー	4800円	062
4月18日	ゾイドサーガII	トミー	4800円	063
● 4月18日	メダロット弐CORE カブトバージョン	ナツメ	4800円	064
● 4月18日	メダロット弐CORE クワガタバージョン	ナツメ	4800円	－
4月18日	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	065
4月24日	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	4800円	066
4月24日	HUNTER×HUNTER　みんな友だち大作戦!!	コナミ	4800円	067
● 4月24日	冒険遊記プラスターワールド～伝説のプラストゲート～スターターセット	タカラ	5800円	068
● 4月24日	冒険遊記プラスターワールド～プラストオンGP～スターターセット	タカラ	5800円	069
4月24日	ZERO ONE(仮称)	フウキ	5800円	070
4月25日	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	071
4月25日	あずまんが大王アドバンス	キングレコード	5800円	072
4月25日	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ	4800円	073
4月25日	ファイアーエムブレム 烈火の剣	任天堂	4800円	074
4月25日	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	5800円	075
4月未定	メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	076
● 5月2日	ロックマン ゼロ2	カプコン	● 4900円	077
5月8日	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	コナミ	5800円	078
5月23日	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ	任天堂	価格未定	079
● 5月30日	メタルマックス2改	ナウプロダクション	4800円	080
● 5月30日	メタルマックスR改	ナウプロダクション	4800円	081
5月未定	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	082
今春	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール!	アトラス	4800円	083
今春	Onimusha Tactics	カプコン	価格未定	084
今春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	085
今春	●NARUTO-ナルト-忍術全開! 最強忍者 大結集	トミー	4800円	086
● 6月5日	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	● 4800円	087
6月未定	サイバードライブゾイド(仮称)	トミー	価格未定	088
今夏	ボクらの太陽	コナミ	価格未定	089
今夏	新約 聖剣伝説	スクウェア	価格未定	090
今夏	シャイニング・ソウルII	セガ	価格未定	091
今夏	ソニック ピンボール パーティ	セガ	価格未定	092
今夏	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	093
今夏	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	価格未定	094
今夏	メタルスラッグ サバイバルミッション(仮称)	プレイモア	価格未定	095
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	096
★2003年未定	デュエル・マスターズ(仮称)	タカラ	価格未定	097
2003年未定	ハチエモン(仮称)	ナムコ	価格未定	098
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	099
発売日未定	シンデレラGBA(仮称)	カルチャーブレーン	価格未定	100
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	101
発売日未定	EZ-TALK 中級編(仮称)	キーネット	価格未定	102
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	103
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	104
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4(仮称)	任天堂	価格未定	105
発売日未定	ゲームボーイミュージック(仮称)	任天堂	6800円	106
発売日未定	マリオゴルフGBA(仮称)	任天堂	価格未定	107
発売日未定	マリオテニスGBA(仮称)	任天堂	価格未定	108
発売日未定	ルナブレイズ(仮称)	任天堂	価格未定	109
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	110

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
● 4月未定	ドラえもんのスタディボーイ～かんじよみかきマスター～	エポック社	3980円	111
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	112
発売日未定	カービィファミリー (ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト)	ジャガー	6800円	113
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	114

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe(仮称)	任天堂	価格未定	115
発売日未定	マリオパーティカードe(仮称)	任天堂	価格未定	116

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 4/18　プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート　Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは4月18日（消印有効）**、当選者は5月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 01、44
×悪い例→ 1、44

1 あなたの学校（職業）は次のどれですか？
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 あなたはこの「ニンテンドードリーム」を、どれくらいのペースで買っていますか？　1つ選んでください。
1.ほぼ毎号買っている。
2.だいたい月に1回、6日発売の号を中心に買っている。
3.だいたい月に1回、21日発売の号を中心に買っている。
4.読みたい記事があるときだけ、ちょくちょく（月1回以上）買っている。
5.読みたい記事があるときだけ、たまに（月1回未満）買っている。

12 あなたはゲーム雑誌を買うとき、どんなことを参考にして買うかどうかを決めますか？　当てはまるものにいくつでも○をつけてください。
1.いつも買っているから、習慣で。
2.気になるゲームを扱っているかどうか。
3.値段の安さ。
4.ページ数の多さ。
5.誌面のデザインの良さ。
6.欲しい付録が付いているかどうか。

13 「これが付いてきたら、絶対にニンドリを買う！」という付録がありますか。思いつくものを、自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌（小学1年生～6年生）
24	ヒッポンスーパー！
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	ゲームキューブ　ゲームボーイプレーヤー
11	ゲームキューブ用モデムアダプタ
12	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
13	ニンテンドウ64
14	プレイステーション2
15	プレイステーション／PS One
16	Xbox
17	ワンダースワン／ワンダースワンカラー
18	Windowsマシン
19	マッキントッシュ
20	その他
21	業務用
22	何も持っていない
23	特に買いたくない

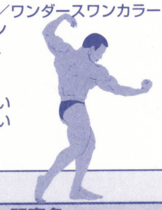


表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	22	ゲームの通信簿
02	読者プレゼント	23	デス仙人の教えてあ・げ・る
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	24	ゲームソフトファンクラブ
04	GBプレーヤーで遊ぼう	25	お宝ゲーム古tion
05	毎月新聞TURBO	26	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
06	みすずリンクのNewsDream	27	すすめ！ 天任家族
07	ソウルキャリバーII	28	マッスルアンケート&発売スケジュール
08	メトロイドプライム	29	『ソウルキャリバーII』開発者インタビュー
09	メトロイドフュージョン	30	任天堂の質問箱
10	メイド イン ワリオ	31	どうぶつの森+村じまんフェスタ
11	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	32	ポケモン堂
12	GIFTPIA	33	カプコマニア
13	P.N.03	34	セガ魂
14	ファイアーエムブレム烈火の剣	35	それゆけ!! マリオ親衛隊
15	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	36	G.B.A
16	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	37	ドリテクの殿堂
17	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！	38	発売間近 新作ソフトチェック!!
18	ロックマン ゼロ2	39	先ドリ 新作ソフトフラッシュ！
19	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス	40	GC新作ソフトカタログ
20	ニンドリ的2960（つくろう）生活24時	41	付録「特製シール」
21	ニンドリ学園		

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階（株）アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.87 マッスルアンケート係 行

キリトリ線

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

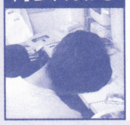
マッスルアンケート

質問は表面にあります

マッスル・イガリン

そろそろプロ野球開幕。20年来の日本ハムファンである彼は、ヒルマンにかなり期待している模様。それにしても、なぜ日ハムなのか？　「実家が肉屋だったから」。それだけかい！

岡ちゃんねる



『真・三國無双3』にハマる日々。あれだけこだわっていたXboxは押入れにしまったとのこと。「だって、もうビーチバレー遊んだし」。ホントにそのためだけに買ったのか…。

マッスルの花園

マッスル広技苑「わが青春のウソ技」

マッスル（以下マ）　うぉ〜〜！　やっと広技苑の制作が終わったぞ〜〜！

岡ちゃんねる（以下岡）　6600本のゲーム紹介と8500のウラ技を収録した、業界最大のゲーム辞書ですね！

マ　説明的なセリフをありがとう。

岡　マッスルさんは何をやったんですか。

マ　おもにウラ技の確認と執筆じゃ。今回は新たに500個の技を追加したぞ。

岡　そりゃ大変ッスね。

マ　うむ。中には何日もプレイしたあげく、とうとう確認できなかったウラ技もあったりするからな。例えばPSの『ピックスの大冒険 磁石で飛んじゃう!?』！

岡　名前からして微妙なタイトルですね。

マ　ゲームは3Dのアクションで、ステージ中に配置されている小さな「虫」を一定数集めると隠し要素が出るんだが…。その「虫」が1ドットくらいしかないんじゃ！　虫だと思ったら画面のチラツキだったり本物のゴミだったり、もう訳わからん。

岡　それにしても、ウラ技ってけっこうあるもんなんスね。

マ　いや、一昔前はもっとウラ技が人気あったんだよ。ワシは最初にファミマガに入ったんだけど、そのときのウラ技は10ページくらいある人気コーナーで、「ウソ技クイズ」なんてのもやってた。

岡　ウソ技クイズ？

マ　掲載された技の中に1つだけウソの技が混じっていて、それを読者が当てるんだ。昔は「スペランカーが無敵になる」とか紛らわしいのが多かったが、ワシのいた'95年ごろは「『三国志』で関羽がおネエ言葉に」とか「『ダビスタ』におサルの騎手が登場」とか、おバカな技が多かったな。

岡　もろバレじゃないスか！

マ　そうでもないんだよ。本物のウラ技でも、洋ゲーはおバカなものが多くて紛らわしいんだ。例えばスーファミの『アースワーム・ジム』。ミミズが主人公のアクションなんだが、これにアフロのカツラをかぶせる隠しコマンドがあるんじゃ。

岡　……どうも、海の向こうの人の発想には付いていけないものがありますね。

マ　意図せずカモフラージュになった情けない例もある。『幽遊白書』で「桑原が霊剣を使える」という技があったのだが、そのグラフィックが取ってつけたような、微妙にヘタな絵だったんじゃ。で、「ウソ技だ！」というハガキが殺到したという…。

岡　ウソ技よりウソ臭いグラフィックというのも悲しいものがありますね。

マ　そんな珍ウラ技とワシの血と汗と涙を満載した「広技苑2003春版」は950円で絶賛発売中！　946ページもあるから枕にも鈍器にも最適だ！　買ってくれい!!

←隠しコマンドでアフロになれる『アースワーム・ジム』

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.87

1 [　]　2 [　]　3 [　][　]　4 [　]

5 〔　〕　その他の場合

6 〔　〕

7 〔　〕

8 〔　〕　9 〔　〕

10 〔　〕

11 （1つに○）　1　2　3　4　5　6

12 （いくつでも○）　1　2　3　4　5

13

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

Vol.84号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
兵庫県／杉山健一

②GBアドバンスSP本体
大阪府／木村初美

③杉森建さん・増田順一さんサイン入り『ポケットモンスター ルビー』Tシャツ
静岡県／矢川琢眞

④杉森建さん・増田順一さんサイン入り『ポケットモンスター サファイア』Tシャツ
大阪府／帰山和明

⑤飯田和敏さんサイン入り『巨人のドシン』ソフト
東京都／吉田斎臣
神奈川県／大友卓也

⑥GBアドバンスソフト『アクロバットキッズ』
北海道／桑原梢
神奈川県／平野夏未
静岡県／小泉紀康

⑦GBアドバンスソフト『デュアルブレード』
大阪府／永山修也
岐阜県／田宮智彰
愛媛県／古市靖

⑧GBアドバンスソフト『エレミックス！』
宮城県／亀谷和恵
富山県／開田礼野
佐賀県／於保亮祐

⑨GBAケース　ポケモン
東京都／中原尚之
愛媛県／越智まどか
長崎県／杉山直樹

⑩『ピクミン』レリーフマグネット
宮城県／大友郁恵
千葉県／久留千恵
東京都／竹内望

（敬称略）

ソウルキャリバーII リンク登場の秘密

ナムコ　プロデューサー

世取山 宏秋さん インタビュー

©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD. The Legend of Zelda:©1986-2003 Nintendo. The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character: ©2003 by Namco Limited. All rights reserved. Illustration:©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.

『ソウルキャリバーⅡ』のリンクはかっこよくてクールでさらに一生懸命に!!

いよいよ我らのリンクが『ソウルキャリバーⅡ』に参戦! そこで今回はナムコにおじゃまして、『キャリバーⅡ』のプロデューサー・世取山さんを直撃インタビュー!! リンクが登場することになった経緯や、独得のワザが生まれたキッカケなど、裏話をたっぷり聞くことができたのだ。

ナムコ　CTクリエイターグループ　プロデューサー
世取山 宏秋さん

よとりやま ひろあき●1969年10月1日生まれ。埼玉県出身。血液型B型。1993年にナムコに入社し、『鉄拳2』の開発をキッカケに、格闘ゲーム一筋のゲーム人生を歩む（2003年3月末現在。それ以降は未定）。代表作は『ソウルキャリバー』シリーズ。学生時代は体操選手として活躍。

ほぼ格闘ゲーム一筋の世取山さん

―― 世取山さんって、すごく珍しい名字ですよね。出身地はどちらなんですか？

世取山　私自身は埼玉生まれの埼玉育ちなんですけど、名前のほうはもともと群馬県の桐生市にあるんですね。

―― ワープロで変換しようとしても、出てきませんよね（笑）。

世取山　よく間違えられますね。世鳥山って（笑）。

―― 世取山さんは、これまでどんなゲームをつくってきたんですか？

世取山　最初にやったのが『マッハブレーカーズ』という業務用のゲームです。ナムコに入って最初に配属されたのが業務用の部署だったんです。入社直後から、「プロジェクトの総まとめみたいなことをやれや」って言われて。それで企画の仕事をしてたんですけど、『鉄拳2』（1995年）をつくってるときに、僕はもともと運動をやっていたこともあって、横からいろいろ口うるさく言ってたら、「じゃあ、お前がモーションをつくれば？」ってことになって、それで『鉄拳2』の開発に関わるようになったんです。

―― 運動というのは具体的に何をやってたんですか？

世取山　体操競技です。4年に1度、オリンピックで脚光を浴びる、例の競技ですね（笑）。メジャーなんだけど、マイナーなところがあって…。

―― 体操をやってたから、人体の動きにうるさかったりしたわけですね。

世取山　…というつもりがあったので、僕が『マッハブレーカーズ』をつくっているときも、隣の部署で『鉄拳1』をつくっていたんですけど、それを見ながら「ここはこんな動きにしたほうがいいんじゃない」なんて口出しをしてたんです。

―― キャラの不自然な動きが気になると。

世取山　というか、オレだったらこうするのにって感じで言ってたら、「じゃあ、オマエつくれよ」ということになって、格闘ゲームは『鉄拳2』をやったのがはじまりですね。

ナムコが誇る格闘ゲームの名作『鉄拳』。シリーズはこれまで5作品が発売されているが、残念ながら任天堂ハードでの発売はなし

―― それで、そのあと『ソウルエッジ』（1996年）の開発を？

世取山　そうです。当時は業務用の部署だったんですけど、家庭用ゲーム機への移植もやってたんです。ただ、私は業務用の、それこそ元になるゲームをつくりあげる現場の責任者をやってまして、『鉄拳3』（1996年）ではモーションの総まとめとゲームデザイナーとして参加させていただきました。

―― 世取山さんはこれまで、ほぼ格闘ゲーム一筋でやってきたんですね。

世取山　でも、「もともと格闘ゲームが好きだったの？」と聞かれたら、そうではないところもありまして。

―― へえ、そうなんですか？

世取山　大好きだから、「格闘ゲームをつくらせろ」という感じではなかったんです。仕事の流れでこのような方向にどんどん行っちゃったにすぎないんです。で、『鉄拳3』の後に業務用の『ソウルキャリバー』（1998年）をやって、そのときはプロジェクトの総まとめに近いようなことをやりました。ドリームキャスト版の『ソウルキャリバー』を出した後はいろんな実験をやりながら、『ソウルキャリバーⅡ』のプロジェクトを立ち上げたわけです。それで途中からナムコの社内組織が大きく変わりまして、プロデューサー制を導入するようになって、「『ソウルキャリバーⅡ』のプロデューサーはキミがやりたまえ」というふうに任命されて今日に至ってるわけです。

―― もともと格闘ゲームというジャンルが確立されていて、そのなかで『ソウルキャリバー』のような武器格闘ゲームをつくることになったのは、どんな理由があったんですか？

世取山　そうですね。よくよく考えてみたら、素手があれば当然武器を持つという発想が出てくるじゃないですか。素手をつかった格闘モノというと、

『鉄拳』や『バーチャファイター』といった有力なタイトルがすでにあった状態で、遊び方としては目の前にいる敵を素手で殴るというのがオーソドックスな闘い方になるわけで、遊びの原点もそこにあると思うんです。それで、強そうな相手を殴れば気持ちがいいでしょうし、相手がすっ飛んでいったら、それでまた気持ちいいということが再現されているゲームがある傍ら、「そこで武器を持たせたらどういうふうなゲームに発展するんだろう？」ということを突き詰めて考えていった結果、『ソウルエッジ』のようなカタチになっていったわけですね。

―― ナムコには『鉄拳』があったわけですから、最初はそのキャラクターに武器を持たせて実験したりとかしてたんですか？

世取山 そのようなことはまったくやらなかったですね。

―― まったくゼロから作りはじめたと。

世取山 そうです。でもむかし、私がそれっぽいコメントをしたことがあって、「『鉄拳』がベースのゲーム」というふうにとらえているユーザーさんもいるんですけど、そうじゃないんです。もちろん『鉄拳』の開発に関わっていましたので、「2」や「3」の構造を知ったうえで、『ソウル』シリーズはそれとはまた違った構造で制作しています。ゲームのコンセプトも違いますし。

―― 企画をすすめるとき、「ナムコには『鉄拳』があるんだから、わざわざもう1本格闘ゲームをつくんなくてもいいじゃん」みたいな意見は出なかったんですか？

世取山 もちろん出ましたよ。当然(笑)。当時はプレステが最盛期で、「どんどん新作ゲームを出せ」というバブルな状況でありながらも、そのような意見はありましたね。でも、実際につくってみて、新しい遊びを提供できるということが、『ソウルキャリバー』のときに実証できたと思うんです。そのときに、素手は素手、武器は武器というように、格闘ゲームの遊び方を分岐させることができたと思いますので、いまだにシリーズを作り続けられてるところがあるんでしょうね。

―― 一言で武器と言っても、いろいろありますよね。

世取山 そうですね。長いやつ、短いやつで違いが出てきますし、もちろん重いやつ、軽いやつの違いもあって、でも共通してるのは「斬られたくない」という気持ちなんです。素手で闘う場合は、どついてナンボの世界なんですけど、武器格闘では、大ぶりの武器を持ったヤツを相手にすると、どうしても避けたくなっちゃうようなところがあって。

―― デカイ武器を見ただけで、尻込みしそうになりますよね。

世取山 そのようなメッセージがこめられたゲームなのかなあと思いますね。

相手の武器を見ただけで、「そんなのが当たったら、イチコロで死んじゃうよ」ってプレイヤーに感じさせるのが、武器格闘ゲームの神髄なのだ

―― ところで、『ソウルキャリバー』というタイトルの由来は何なんですか？

世取山 アーサー王が持っていた伝説の剣で、「エクスカリバー」という聖剣がありますよね。それをモチーフに、「魂の宿る剣」という意味をこめて、『ソウルキャリバー』にしたわけです。様々な言い伝えがありますが、「エクスカリバー」は水の精から授けられたものとされていることから、炎のイメージである邪剣『ソウルエッジ』に相対する霊剣としてゲームに登場することになったんです。

直感的に楽しめる『ソウルキャリバーII』

―― さて、『ソウルキャリバーII』にリンクが登場するということで、読者の期待度もすごく高まってるようです。

世取山 ありがたいですね(笑)。

―― リンクが登場するのはうれしいけれど、一方で「格闘ゲームはちょっと苦手だなあ」というユーザーもいると思うんですけど。

世取山 そうですね。『ソウルキャリバー』のアーケード版をつくってるときは、業務用のユーザーのために、100円を入れて十分楽しめるような作りにしていたわけですけど、今回は新しい試みとして「コンクエストモード」を搭載して業務用を発表させていただきました。で、それなりに成果が出てると思うんです。オリジナルのモードがあって、いろんな人が集まって遊べるということが実証できたと思ってます。

―― コンクエストモードとは、複数のプレーヤーで楽しめ、育成要素もある、いわば陣取り合戦のようなシステムのことですね。

世取山 ええ。でも、今作は家庭用なので、ユーザーのみなさんは1人でゲームに向かって遊ぶことが多くなるじゃないですか。それで買っていただくときに、「このソフトはどれだけ満足させてくれるんだ」という疑問に対し、十分な満足感を味わっていただけるような作りにしていこうという話があって、ドリームキャスト版の『ソウルキャリバー』のときもそうだったんですけど、「バリューが大事だ」と。遊んだときにどれだけのバリューが得られるのかということを、今作でも重視して、いろんな要素をソフトのなかにつめこんだつもりなんです。

―― 今作を買うだけの値打ちがあるというのは、例えば…？

世取山 今回もたくさんの隠し要素を用意しています。それをどうすればオープンできるのか、それをどうやったら集めていけるのか、どれだけの量の隠し要素が入ってるのかといったことにも注目してほしいですね。

―― 隠し要素というのは、キャラクターはもちろん、ステージや武器なんかも…。

世取山 もちろん！ 武器は数にして200種類以上入ってますね。それに、もちろんCGやコスチュームもあります。それらをどうやって手に入れていくか。さらに隠し要素をすべてコンプリートすると、ダダーンと何かが出てくるみたいな、そんな流れになってるんですよ。だから、家庭用のユーザーさんからすると、「格闘ゲーム」と聞くと、引いてしまうきらいはあると思うんですけど、『ソウルキャリバー』の根幹部分は、格闘ゲームの熱狂的なプレイヤーからアクションゲームファンの方まで、幅広い人たちに遊べるようなつくりになってるわけです。しかも直感的に楽しめる構造なので、たとえば、計算式を使うような感じで、「ここの攻防はこうしないと勝てない」というようなものではなくて、単純に「斬られたくないからやる」という極めて直感的な闘いだけが求められるわけです。それで、相手との間合いがあるからあのワザを出そうというとき、直感的に「この操作じゃないのかな？」って考えて、やってみたら「出た」みたいな作り方になってるんですね。だから、普通の人で、普通にコントローラを触れるのであれば、何かのワザを出してるうちに、気持ちよくキャラクターを動かせるようになるんですね。

―― 確かにワザ表を見なくても、コントローラを動かしてるうちに、いろんなワザが出せるようになりますね。

世取山 そうなんです。そのような構造になってますので、武器格闘というジャンルのゲームですが、遊びの根幹部分で広く一般ユーザーに伝わるはずだと思っていますし、このゲームを通して遊んでもらえれば、「6800円ってすごく安かったなあ」ときっと満足していただけるだろうと。このことは自信

ナムコ 世取山 宏秋さん インタビュー

を持って言うことができますね。

―― もともと格闘ゲームって、友達と対戦したりするほうが楽しいところがありますけど、このゲームは1人でやっても…。

世取山 まったく大丈夫です。1人でやっても、満足していただけるつくりになっています。

―― 1月中旬に開かれた、『ソウルキャリバーⅡ』の発表会では「RPGっぽいところもある」という話でしたね。

都内のホテルで開かれた『ソウルキャリバーⅡ』の発表会。握手をしてるのはナムコのソフト開発責任者・原口洋一さん(左)と、任天堂の波多野信治専務

世取山 そうですね。戦闘自体は『ソウルキャリバー』で確立された部分がありますので、それをベースに、いろいろな条件下のミッションが与えられ、それをこなしていくとこで経験値やお金が得られ、それで武器を買ったりすることもできるので、言ってみればロールプレイング的な要素も入ってるわけです。そこには多少ストーリー的な部分を匂わせつつ、読み物も入ってたりするわけです。「このような条件下で降りかかる厄災を振り払え」みたいな感じで。そうかと思えば、楽しげなボーナスステージもあったりしますので、見てて楽しい、やってて楽しいという要素を入れることができたかなあと思っています。

Maxi

リンクの起用に協力的だった任天堂

―― それではいよいよリンクの話を(笑)。任天堂キャラクターが任天堂以外のメーカーのソフトに登場するって、今回が初めてのことなんですよね

世取山 ええ、初めてのことだと思いますよ。

―― 『ソウルキャリバーⅡ』に、リンクを登場させることになったのは、どんな経緯があったんですか?

世取山 今作の開発のキーワードに「ゲストキャラクター」というのがありまして、「そのゲストキャラには何がいいかなあ?」という話は、業務用をつくっていたときからあったんですよ。

―― そんなに前から。

世取山 業務用をやってるとき、すでにそういった方針が決まっていて…。

―― それはいつ頃の話なんですか?

世取山 1年とちょっと前くらいですね。ただ単に『ソウルキャリバーⅡ』を移植しましたというんじゃ、「ソウルプロジェクトっぽくないな」ということで、我々としても何かひとつ大きなことをやりたいと考えてまして。きっとソウルプロジェクトでないとできないおもしろいことがあるんじゃないかという気がしたんです。

―― なるほど。

世取山 そこで、「ゲームキューブじゃないと登場し得ないキャラクターで何かないだろうか」ということで考えて、真っ先にメンバーや私の頭に浮かんだのが、「リンクが出たらいいよね」ってことだったんです。

―― リンク以外のキャラクターは想定しなかったんですか?

世取山 考えられませんでした。

―― 1年前と言うと、ちょうど『風のタクト』の、まったく新しくなったデザインのリンクが登場しようとしていたわけですが、その一方でリアルなリンクを登場させることへの葛藤のようなものはなかったんですか?

世取山 とくにありませんでしたね。任天堂さんにお伺いした際にもそのようなお話にはなりませんでした。とはいえ、ゲストキャラクターとしてリンクを迎えるにあたり、どのようなスタイルでリンクを描くかという点についてはいろいろと考えることがありました。そもそもリンクは、『ゼルダ』シリーズの作品毎にキャラデザインが変わっているにも関わらず、常にユーザーであるお客様から絶大な人気を誇っている永遠のキャラクターだといえます。その背景にはきっと、ひとつの表現に左右されない強固で揺るぎないキャライメージが育まれてきたからなのだと思うんです。しかし逆にいえば「こう表現すればよい」という明確なマニュアルがあるわけではないという側面もあります。ですので、『ゼルダ』シリーズと『ソウル』シリーズの融合というのは、ある意味とても難しい課題を自らに課してしまったなあと思ってたんです。だって、64版の『ゼルダ』のリンクもいれば、『スマブラ』に登場したリンクもいる。2000年7月のニンテンドースペースワールドで公開されたリアル頭身のリンクも衝撃的でしたよね。どれを表現することが最も『ソウルキャリバーⅡ』に合ったリンクとなり得るのかは、結構悩みましたよ。

―― だからといって、『風のタクト』のリンクをそのまま登場させるようなことは、イメージ的にできませんしね(笑)。

世取山 ええ。でも、任天堂さんとお話を進めさせていただく中で、その心配はあっさり消えました。『ソウルキャリバーⅡ』に合ったリンクのイメージについて、任天堂さんのほうから具体的なヒントや、参考となる資料をたくさんいただいたりして、多大なご協力をちょうだいしたんですよ。打ち合わせでも、「こんなにお世話になっていいのかなあ」と思うほど、毎回とても親身になって相談に応じていただきました。ときには身振り手振りを交えながら、実際のモーションのイメージを伝えていただいたときには、任天堂さんのこだわりの一面を垣間見た気がして、とても嬉しかったのを憶えていますね。

―― リンクをソウルキャリバーに登場させることについて、任天堂から前向きな回答があったとき、ナムコの制作現場の雰囲気はどんな感じだったんですか?

世取山 現場のスタッフたちはみんな開口一番「マジッ!!?」って驚いてました(笑)。正直ほとんど「ダメ元」でお伺いした話だったにも関わらず、とても前向きな返事をいただけたので、私も本当に信じられませんでしたね。でも一方では……。

―― 手放しで喜べないところも…。

世取山 そうですね。数ある任天堂さんのキャラクターのなかでも、リンクが任天堂さんや宮本さんにとってかなり特別な位置付けにあるという話は、この業界で仕事をしていれば普通に聞こえてきます。ですので、任天堂さんに認めていただけるようなしっかりとしたものを作らなければいけないという、津波のようなプレッシャーを感じましたね。最近のナムコ…というか、これまでの自分の仕事のなかで、自社モノ以外のキャラクターをあつかってきた経験が少ないことも不安要素でしたね。

―― ああ、なるほど。ナムコのゲームはほとんどがオリジナルキャラのものばかりですもんね。

『神々のトライフォース』のリンクの動きも参考に

―― リンクを起用するにあたって、他にはどんなところで苦労しましたか?

世取山 歴史ある「ゼルダ」シリーズの「伝説の一端」を担う覚悟でいましたので、そのイメージを大切にしながら進めることについては、細心の注意を払いました。いかに『ソウルキャリバーⅡ』のなかでリンクをかっこよく描くかについては、かなりの試行錯誤がありましたし。

―― そこで、どのようなやり取りを任天堂としたんですか?

世取山 今回は、任天堂さんとナムコのコラボレーションから実現した企画

でしたので、開発着手の当初から、任天堂さんとは共同開発という形で進めさせていただくことができました。実際、『ソウルキャリバーII』に登場するリンクのイメージを大きく広げるためのアドバイスや資料などをたくさんいただき、あらゆる局面でいろいろなご協力をいただきました。言葉だけではない、本当の意味での有機的なコラボレーションができて、大変光栄に思っています。

―― リンクを描くときに、いちばん参考にしたゲームは何ですか？

世取山　これまでに発売された『ゼルダ』シリーズすべてです。動きを検討するときは過去の『ゼルダ』シリーズを持ち出してきて、「このワザは代表的なものだから入れたいね」とかやってましたね。

―― たとえば『神々のトライフォース』などのドット絵の動きも参考にしたんですか？

世取山　もちろんです。だから、今作にも「ダッシュづき」「回転斬り」なんかも入ってますし、『リンクの冒険』の「下突き」や「上突き」なんかも再現してますよ。

ネクリッドに向かってダッシュづきをするリンク。本家の技は発売されたばかりのGBA版『神々のトライフォース』で要チェック！

―― 「回転斬り」は、お約束って感じですよね(笑)。じゃあ、たとえば『スマブラDX』をいちばん参考にした」ということはなかったわけですか？

世取山　3Dで格闘ゲームベースであるという点では、『スマブラDX』を参考にすることがしばしばありましたね。でも、我々が作っているものが『リンク in ソウルキャリバーII』ですから、参考になる資料やゲームがあっても、結局は自分たちで独自に考えたり、任天堂さんに相談したりして作ることになりましたね。とくに『キャリバー』のモーションについては、他のキャラクターのものが独自の技術やノウハウを下地につくられているので、リンクのモーションデータについてもイチからすべてをつくりあげ、ソウルキャリバー風のアレンジをしているんです。任天堂さんからも、その点については事前にお話をして、ナムコ流のモーション制作についてご理解をいただいたわけなんですね。

―― 『ソウルキャリバーII』のなかで、リンクだけが浮いてしまっても困りますしね。

世取山　やっぱり『ソウルキャリバーII』に登場する他のキャラクターと比較して、あまりに差があると変ですからね。そこはリンクのイメージを大切にしつつ、『ソウルキャリバーII』とも違和感なく馴染むような工夫をしました。そこがいちばん苦労したところかもしれないですね(笑)。でも、その一方で、そうした我々の仕事の仕方を認めていただいた任天堂さんの懐の深さにもビックリしましたね。

リンクに求めたのは「一生懸命」さ

―― リンクはいろんな新しいワザを使えるようになりましたね。これまでのリンクは剣で闘ったり、弓で撃つようなことをしてきたわけですけど、今作では肉弾戦の要素も入っていて…。

世取山　そうですね。蹴りをするリンクは今作がはじめてですし(笑)。それにヒザ蹴りとか跳び蹴りとかしますけど、蹴りに限らず「リンクのイメージにあう動き」を作っていくのは、苦労したところですね。

―― 今作で使われるようになったリンクのアクションが、今後の『ゼルダ』シリーズで登場するなんてこともあり得ますね。

世取山　もしそんなことになったら、我々としても「ヤッタ！」って感じで、とても光栄ですね（笑）。

―― で、リンクにはいろんなワザがありますが、なかでも「股くぐり」にはビックリしました(笑)。

世取山　それはリクエストがあったので入れたんですよ。「相手の股をくぐってくれ」って言われて。

―― リクエストというのは、任天堂のほうから？

世取山　任天堂さんというか、宮本さんが直接「股をくぐってみてよ」って（笑）。たぶん、リンクってそんなアクションをするはずだというイメージがあったんでしょうね。

これが伝説の？関節ワザ「股くぐり」。きめられた方はかなり痛そうだけど、宮本さんたら、こんなワザをよく思いつくなあ

―― クールでかっこいいだけでなく、リンクにはやんちゃっぽいところもありますから。

世取山　そうですね。宮本さんをはじめとする任天堂のスタッフの方々もよく「リンクは『一生懸命』なんです」とおっしゃってました。

―― ああ、なるほど。リンクはどんなときも一生懸命なんですよね。

世取山　その、「一生懸命」というような微妙なニュアンスを表現するのは、ウチのデザイナーががんばったところでもあったんですね。

―― あと、相手の襟首を引っぱって尻餅をつかせ、そのあと相手を押すようなワザがありますが。

世取山　あれは「箱押し」ですね。これまた宮本さんから、「対戦に勝ったら箱とか壁を押したりしてみては」という、いわばヒントというか宿題のようなものをいただいて(笑)。でも、突然ステージに箱が出てくるのもどうかということになって、それで我々なりのアイディアということで、あのようなワザをつくったんです。箱を押すような感じで相手キャラを押してみようと。

箱押しの基本動作の図。これが『ソウルキャリバーII』の世界になると…（右の画面へ）

こんな感じに。箱押しされたほうは、お尻がかなり熱くてたまりません

―― まさにリンクの世界（笑）。今作リンクのアクションは、これまでの誰かのアクションのバージョン替えというんではなくって、これまでのリンクのイメージを踏まえてソウルキャリバー風に仕立てた新しいスタイルとしてつくってるわけですね。

世取山　そうですね全部イチからつくってますよ。

―― 例えば何かの武術を参考にしたということもなかったわけですね。

世取山　我々はいつも1人のキャラクターを作るうえで、まずそのキャラの流派やスタイル、ゲームとしての面白さのねらいを決めてからモーションやデータを制作しているんです。ゲストキャラとしてリンクが登場することが決まったときも、制作自体は他のキャラクターと同じプロセスで進めたいと

ナムコ 世取山宏秋さん インタビュー

思っていたので、『ソウルキャリバーII』のチームのモーションスタッフとゲームデザインをするスタッフが集まって、あくまで開発の過程における仮のものではありますが、リンクの流派のようなものを想定したんです。いわばハイラル流（笑）。アクションゲームである「ゼルダ」シリーズのリンクの動きを武器格闘ゲームにしていく過程では、我々の持っている独自のノウハウでの「翻訳」が必要な部分もありましたので、ナムコ的な解釈のなかで、ハイラル流をつくったという感じなんですね。

—— いいですね、ハイラル流(笑)。そのリンクのアクションはモーションキャプチャーを使ったりしたんですか？

世取山 使ったり使ってなかったりしますけど、ゲーム中のワザ関係のものはすべて手打ちでつくってますね。

—— つまりコンピュータ上でつくったわけですね。股くぐりなんかもそうなんですか？

世取山 股くぐりもそうです(笑)。今作でリンクのモーションをつくってるデザイナーも、何度か京都におじゃまして宮本さんや他の担当者の方と直接お話をして、リンクに対する熱意や想いを伺って、それをモーション作りに反映させたんです。その打ち合わせが毎回、すごく意義深くて、任天堂の担当者の方々には本当に感謝していますね。

—— 世取山さんは任天堂といっしょに仕事をするのは、もちろん初めてですよね。

世取山 そうです、初めてです。

—— で、どうでした？

世取山 本格的なコラボレーションは初めてでしたので、貴重な経験をさせていただいたと思っています。とても勉強になりましたよ。まず、自社キャラ以外のものを扱ったゲームを制作することが、私自身初めてのことでしたし、任天堂さんという歴史ある会社のみなさんといっしょに仕事をさせていただくのも初めてのことでしたし、『ゼルダ』のリンクという世界的に知名度の高いキャラクターをお迎えするのも初めてのことでしたので、もうずっと初めてづくしの仕事でしたね。あと、その成果をこれから買っていただくユーザーのみなさんからご意見をいただくことになるわけですから、また勉強になります。だから、何から何まで勉強ですね。

—— ちょっと、ここで気になる質問を。リンクは任天堂から借りてきたキャラなので、「ちょっと強めにしようか」みたいな調整はしたんですか？（笑）。

世取山 実は途中まではそうなってしまってたんです（笑）。リンクはシリーズ初となる飛び道具をたくさん持っていますから、必然的に強くなってしまったんです。弓とかバクダンを投げているだけでどんどん勝ち進めてしまったんです(笑)。『キャリバー』の場合、これまでアイヴィーの蛇腹剣が最も伸びた状態を最大の「間合い」として位置づけていたんですが、リンクの弓はそれを軽く超えてしまうので、新しい設定をすることにしまして。最終段階でも十分な調整を行いましたので、そうカンタンには飛び道具だけで進めなくなりました。なので、ハイレベルの攻略には相応の工夫が必要になりますね。

一見フックショットに見える、アイヴィーの蛇腹剣。リンクとしては弓矢で応戦する？

—— じゃあ製品版では強さのバランスが均等になったわけですね。リンクの闘い方としては、力で押していくタイプでもないですよね。

世取山 そうですね。オーソドックスのワザの上に飛び道具を持ってますので、まず、剣のワザで牽制しておいて、相手がちょっと離れたらバクダンをポイッと投げたりとか、奥や手前方向に走る相手にはブーメランをヒュヒュヒュッと投げるとか、その意味ではちょっとトリッキーかもしれませんね。でも、リンクのおかげで『キャリバー』の遊びの幅は確実に広がりましたね。高〜く斬り上げておいて、空中の相手に弓を放ったり、コンボの最後をバクダンで派手に締めたりと、これまでにはなかったような派手さや気持ちよさが表現されています。バクダンは、構えて手に持っていると、数秒後に爆発してしまいます。数少ない自爆技ですのでとても貴重ですよ(笑)。ゲームキューブユーザーの方には是非その辺を楽しんでほしいですね。

—— ブーメランやバクダンなどおなじみの武器以外に、ウェポンマスターモードにはちょっとマニアックなものも入ってますけど、どのように選んだんですか？

世取山 『ゼルダ』シリーズに登場した武器や盾、アイテムをずら〜っと並べて、『ソウルキャリバーII』に入っていると面白そうなものを選択していった感じですね。もちろん任天堂さんと相談してご意見をいただきながら決めていったのですが、いちばん最後に出てくる武器は、宮本さんから「おまけを入れるんだったらこれを」というリクエストをいただいたので入れたりしましたね。

—— それってどんなおまけなんですか？

世取山 本当の隠し武器なので、内緒です(笑)。やっぱりプレイする人の楽しみを奪いたくないですからね。

バクダンは頭上から投げるのがキホン

—— 実際に、任天堂とコラボレーションをやって、どんなことが参考になりましたか？

世取山 キャラクターというものに対する考え方やこだわりについては、とても勉強させていただきました。

—— たとえば？

世取山 バクダンを投げるモーションについては、ある意味「コダワリのご指導」をいただいたような気がします。モーションの担当者のほうでは、当初技の連携などの流れを考えてアンダースローにしていたんです。『ソウルキャリバーII』の発表会で流した映像でも、バクダンは下から投げてたんですね。

—— あ、そうでしたっけ？

世取山 しかし、任天堂さんの担当者の方々とお話をしているなかで、どうも下から投げる動きに違和感があるとご意見をいただきまして。

—— それで修正したと。

世取山 ええ。下から投げるのではなく、上から投げるようにしました。よくよく考えてみれば、確かにリンクは…（頭の上にバクダンをかかえるポーズをとりながら）こうしますからね(笑)。あとバクダンだけでなく、アイテムを手に入れたときも頭上に高々と掲げますよね。それも、初代『ゼルダ』からずっとそうですし。だから、バクダンも下から投げるようなことはしないわけで、「ああ、なるほど」と思いましたね。

—— すごいコダワリですよね。

バクダンを投げるリンクの基本形（『時のオカリナ』のイラストより）。リンクはいくつになっても、頭上からバクダンを投げるキマリになってるのだね

Taki

世取山　やはりそうした部分へのコダワリが、リンクだけでなくマリオやドンキーコングなどの素晴らしいキャラクターを生んで、そして育てていっているんだなあということを肌で感じて、無茶苦茶参考になりました。『ソウルキャリバーII』のキャラクターたちも、今後は大切にしていこうと強く思いました。どんな都合があっても安易にイメージをガラッと変えちゃったりするのは考えモノだなあと思いましたね。

―― それで、今作では最初からリンクが選べるようになってるわけですが、ある程度遊んでから使えるキャラにしようという話はなかったんですか？

世取山　そうですね。ゲストキャラクターとして出るぞって言っておきながら、買ってから封を開けてみたらすぐに使えないとガッカリされるでしょうし、何よりパッケージに載せられないのも困りますからね。

―― そりゃそうですね。

世取山　やっぱり『ソウルキャリバーII』にお迎えする以上は、デフォルト（最初から使えるキャラ）の位置でドーンといてほしいというのがありましたね。

―― そこで期待するのは、隠しキャラとしてもう1人くらい任天堂キャラがいるのかなあと（笑）。

世取山　あはははは（笑）。よく言われますけどね。

―― 発表会のときも「マリオが出てくるようなことは？」という質問もありましたよね（笑）。

世取山　はいはい。ありましたね（笑）。

―― マリオが登場するようなことは『キャリバー』の世界観的に絶対にありえないと思いますが、他のキャラが出てくるなんてことは？

世取山　残念ながらありません。

―― （すごくがっかりしながら）そうなんですか…。じゃあ、ガノンが登場することはないんですね。

世取山　そのようなことは、あちこちで言われてますよね。「きっとガノンが出てくるはずだ」って（笑）。

―― ゲームキューブの発表会のときに、リンクとガノンが闘う映像が流れたんですけど、そのシーンを『ソウルキャリバーII』で再現できるかと楽しみにしてたんですけど…。でも、任天堂ハードでは珍しく、セクシーなお姉さんキャラたちがいっぱい登場しますよね（笑）。

2000年のゲームキューブ発表会のときに流された、リアルリンクとガノンの戦闘シーン。2人のリアルな戦いは『ゼルダ』の新作までおあずけ？

世取山　年齢も性格も様々な女性キャラをご用意いたしました（笑）。アーケード版では登場しなかった新キャラについても、女性キャラが2人も増えて、それだけでお腹いっぱいになりますよ（笑）。2人とも前々作である『ソウルエッジ』のころからいるキャラクターなんですが、強くてセクシーなので、いまの女性の理想像に近いかもしれませんね。

―― 任天堂ハードであのようなお姉さんたちが出てくると、やっぱりウレシイというか（笑）。

世取山　そうですね。ゲームキューブのソフトでは珍しいものになるんではないでしょうか。我々としても、20代とか30代の年齢層の方にも遊んでいただいて、ゲームキューブのユーザーの幅が広がると嬉しいですね。

「待って～」「いやぁん」なんて、女性キャラの嬌声が聞こえてきそうな画面。実際「お仕置きよ」なんてセリフを聞くと、ドキッとしちゃいます

宮本さんのプレイも参考にしました

―― キューブ版で初めて『ソウルキャリバー』をプレイする人もいると思うんですけど、どんなふうに遊んでほしいですか？

世取山　とにかく感じるままに遊んで欲しいですね。そのようにつくってますので。先ほども話したとおり、小難しいことはわかんなくても直感的にコントローラを操作して、来る敵をなぎ倒していけば、「なるほど」というのがわかっていただけると思います。それに今回のウエポンマスターモードでは、最初のほうではチュートリアル的なミッションがあったりするんですよ。それを遊ぶことで、「ああなるほど、こういうふうなミッションになってるんだ」というのを理解しつつ冒険に旅立っていくようなことができるようになってますので、初めてでも十分楽しめると思います。

いろんな武器やコスチュームを集めたり、特殊な条件下で闘う楽しさが味わえる、ウエポンマスターモードのワールドマップ画面

―― 最初は何もわからずにボタン連打して闘うと思うんですけど、プレイキャラが8方向に自由に動ける、いわゆる8WAY-RUNシステムに気がつけば飛躍的に…。

世取山　おもしろさが増しますね。あのへんのおもしろさも、ウエポンマスターモードで遊ぶとだんだんわかってくると思います。

―― キューブのコントローラはどうですか？

世取山　実際に宮本さんがコントローラを触ってる姿を見て、ボタンの配置なんかの参考にさせていただきました。『キャリバー』を遊ぶときは、「こんなふうに触るんだ」というのを見て参考にさせてもらって、途中でボタン位置を変更してるんです。取説から直してもらったくらいなんですね。

―― 結構、最終的な段階で変更したんですね。

世取山　ええ。宮本さん以外にも、ゲームキューブのコントローラを触り慣れてる人が、取説も見ないでどのようにボタンを押すのかということも、後ろからずっと見ていると、「あーなるほど」と思うことがいっぱいあって、すごく参考になりましたね。

―― なるほど。

世取山　だから、『キャリバー』をあのキューブのコントローラで遊ぶには一番いい配置になってると思います。

―― 他に、ここを楽しんでほしいという話はありますか？

世取山　『ソウル』シリーズはすべてにおいて高いレベルで表現してます。プログラム技術からはじまって、ゲーム本来のおもしろさ、背景のグラフィック、モデリングやモーション、サウンド、どれをとっても非の打ち所がない、ハイレベルのところで消化してますので、ぜひスミからスミまで味わってほしいですね。

―― ステージのグラフィックもすばらしいですね。世界観としては16世紀を舞台にしてるとか。

世取山　そうですね。

―― どんなモノを参考にしてつくってるんですか？

世取山　遺跡や現存する16世紀当時の建築物などを参考にしつつ、デザイナーの独自のイメージで更に膨らませ

ナムコ 世取山宏秋さんインタビュー

た舞台を制作しています。それに舞台やゲーム的な設定を考えて、このような方向性ということでデザインしてるんです。そこで天候や色合いをばらつかせるために、様々なシチュエーションを選択しています。

―― ステージが移ると、背景の雰囲気がバンと変わりますよね。

世取山 それは楽曲に関してもそうですね。ここはイケイケな感じにしようとか、ここのステージは落ち着いた感じにしようとか変化をつけるようにしてるんです。今回、格闘ゲームとしては、楽曲に関しておもしろい試みをしてると思いますよ。普通は格闘ゲームのサウンドというと、ぜんぶイケイケでおすようなところがあるんですけど、今回はステージにそれぞれの楽曲がついていますので、格闘ゲームではあるんですけど、ゆったりとした曲調のものを選んだりして、でも違和感がないようにしてるんですね。

―― ホントにそうでね。『ゼルダ』のテーマも入ってるのもファンにとってはうれしいですね。

世取山 ですよね（笑）。買ってすぐにリンクで遊んでいただいて、ステージ7面目に進むと、ちょっとドラマが入って、あの曲が♪チャンチャ〜って流れはじめるのがいい感じですよね。

―― 『ゼルダ』のサウンドもぜんぶチームでつくったんですか？

世取山 当然、楽曲は任天堂さんからお借りした原曲を元にしていますが、『ソウルキャリバーII』のイメージに合わせたBGMのアレンジは、プロジェクトのサウンド担当である中鶴がやりました。

―― そうそう、今回のリンクの声優さんはどなたが？

世取山 同じ人ですね。『時のオカリナ』のときの檜山修之さん。実は『ソウルキャリバーII』のナイトメアの声もやってもらってるんです。おまけにヨシミツの声まで演じてもらっているので、結局1人3役で驚きのパフォーマンスですよ（笑）。ヨシミツの場合はまったく違う声質で演じていただいたので、かなりわかりにくいと思いますけど…。当然、リンクの声はすべて新しく収録したものなんですね。

―― 最後にニンドリの読者にメッセージをお願いします。

世取山 『ソウルキャリバーII』は、とても完成度の高いゲームですので、リンク共々『ソウルキャリバー』のキャラクターやゲーム自体のおもしろさや素晴らしさを体験していただいて、「こんなゲームもあったんだ」と感じていただければいいと思ってます。実際に触っていただければ、絶対に楽しんでいただけるという自信がありますので、ぜひ遊んでみてくださいね！

邪剣ソウルエッジとともにさまようナイトメア。対するリンクはマスターソードで対戦。でも、声が同じ檜山さんって聞くと不思議な感じ

小さい頃はどんな子供？

世取山 親の言うことを聞かないようなやんちゃ坊主でしたね。ガキ大将です。

―― どんな遊びをしてましたか？

世取山 悪いことですね（笑）。（広報担当に向かって）いまと変わってないよね。ちゃうちゃう（笑）。でも悪いことはたくさんしましたよ。ここで言えないようなことも。もちろん他人の家に侵入して柿を盗って帰ってくるようなこともやりました。

子供の頃の夢

世取山 う〜ん、何だろう。そのときどきに影響されるものがあったんで。F1が流行ってたら、F1レーサーになりたいとか、結構いろいろ、あーいうのになりたい、あんなことをしたいという夢がたくさんあった、多感な少年時代を過ごしてましたね。

得意だった科目

世取山 そうですね。数学と理科と体育かな。あと、技術家庭科も得意でしたね。

―― 料理なんかも？

世取山 料理も得意でしたよ。あと、家庭用の木工大工とか。

―― 身体を動かすのが好きなんですね。

世取山 それに一通りこなすことができたので。

―― ああ、手先が器用なんですね。

世取山 そうみたいですね。

いまいちばん興味があること

世取山 やっぱり戦争が起きないでほしいですね。戦争が起きると、これまでの僕らの努力がパーになってしまうので、お願いだから戦争が起きないでほしいと思います。もしかしたら完成したソフトも発売されなくなるかもしれないし。ゲームのような余暇産業というのは、戦争などに大きく左右されるんです。戦争がはじまってしまえば、ゲームをやるどころじゃなくなりますしね。

―― ゲームキューブの発売も同時多発テロのおこった、9.11の直後ということで、少なからず影響を受けてましたね。

広報 『エースコンバット』の発売もあの直後で、ひどい目に遭いましたからね。

世取山 そのようなことを考えると、いまの世界情勢があまり思わしくない方向に行ってるのがすごく気になりますね。

―― 平和であればこそ、ゲームも楽しめるということなんですよね。

世取山 そうですね。だから平和になってほしいと思います。武力で解決するのではなく、話し合いからやろうよと思いますよね。

休日にすること

世取山 仕事してます（笑）。会社にほとんどいますね。

―― 完成前はやっぱりそうですよね（笑）。じゃあ1ヶ月休みがもらえるとしたら何をしますか？

世取山 そうですね。本当に休みがもらえるとしたら、どこかに旅行とか温泉とかに行きたいですね。夏だったら沖縄みたいに、暖かいところに行きたいですし、逆に北海道もいいですよね。

―― 仕事になりますけど、E3でアメリカには行かれるんですよね。

世取山 まあ、来いと言われてるので行くことになるでしょうね。

―― 『ソウルキャリバーII』のアメリカでの発売は？

世取山 8月に出す予定です。E3での『ソウルキャリバーII』は、ナムコブースではイチオシで、他のハードメーカーさんにとってもイチオシで、8月から年末に向けてダーッと売っていくという、ゲーム販売の王道をめざすことになりますね。アメリカ市場においても、そのように期待されてるタイトルなんですね。

ナムコに入社した理由

世取山 ゲームはもともと小さい頃から好きなモノの1つだったんです。でも体操競技に夢中になった時期があって、大学まで競技を続けてたんですけど、就職間際になって、ふと「ゲーム業界っ

て華やかになりつつあるなあ」と考えるようになって、自分でゲームをつくるとしたらこういうのがやりたいというビジョンもあったので、「オレにもできるかも」と思ったんです。それでゲーム会社を受けるために企画の勉強をはじめて、応募して選考の最後のほうまで残った会社のなかで、「ここだったらいいかな」と思ったのがナムコだったんです。

―― 「ここだったらいいかな」と思ったのはどんなところですか?

世取山 当時の考え方としては、ワールドワイドで事業を展開していて、コインオペ…いわゆる業務用でロケーションを持ってたりとか、いろんな展開をしているところがいいなあと思いましたね。

―― 業務用をやっていることもポイントになったわけですね。

世取山 もともとゲームが好きというのはファミコンが出る前の業務用の時代からでしたから。だから当時としてはナムコがいちばんいいなあと思ったんですね。

―― いまは格闘ゲームをずっと制作しているわけですけど、本当はどんなゲームをつくりたいと思ってたんですか?

世取山 う～ん、もう忘れてしまいましたね(笑)。入社してからずっと「これ、やってくれ」って言われることが多くて、「こんなキビシイ状況だけど、これをうまくやれるのはキミしかいない」なんて言われると弱いんですよ。しょうがないですね(笑)。

いちばんうれしかったこと

世取山 自分が想定していた以上のところで評価してもらったりしたときですね。たとえば、ドリームキャスト版の『ソウルキャリバー』はゲーム雑誌の評価で40点満点をちょうだいしたりしましたけど、ワタシ的にはすごく意外だったんです。プロジェクトメンバーも意外に思ってて、あのときはない知恵をしぼってつくって、苦労してなんとか発売にこぎつけて、でも心の中では「ごめんなさい、ユーザーさん。今回はここまでしかできませんでした」という気持ちだったんですよ。ところが出してみたら、結構評価が高くて…。実際、「これはヤラセなんじゃないの?」と勘ぐるくらい評価が高かったんですね。やっぱり、現場のなかにどっぷり浸かってゲームをつくってると、判断力がマヒしてしまうんです。とにかくつくるだけで精一杯なんで、少ない開発の時間を取り繕って、「どうつくっていけばいいんだ!?」という戦いを日々続けてるわけですね。

―― でも、高い評価が得られると報われますね。

世取山 そうですね。『鉄拳3』のときもそうだったんですけど、「これしかできなかった、ユーザーのみなさんごめんなさい」という気持ちで出したらバカ売れしちゃって。でも、自分では考えもしなかった高い評価を得られるとウレシイですよね。業務用もそうなんですけど、自分がつくったものを遊んでくれたり、それに対して評価してくれるとウレシイですし、次の作品をつくるときの肥やしにもなっていくんですね。

ナムコとは?

世取山 あははは(笑)。また難しい質問ですね(笑)。個人的にはいまだ至らない面がたくさんあって、まだまだ勉強が足りなくて自分1人じゃ何もできないんです。プロジェクトってそうじゃないですか。で、自分1人で何でもできればいいかというとそうじゃないんですが、その至らないところを補完するためにも精進する闘いの場だと思っています。

―― 今作は何人でつくったんですか?

世取山 60人でやってます。3機種同時にやるとしたらとても少ない人数だと思いますよ。

ナムコの本社受付に掲げてあった「人類遊び研究所」のポスター。ナムコは横浜駅から数分の「神奈川新町」が最寄り駅。ここでGC版『スターフォックス』もつくられてるのだ

任天堂とは?

世取山 (笑)。これはまた難しい質問だな～。任天堂とは…。いままで交流がまったくなかった会社だったんですけど、私個人としても1つの共通点があって、それはゲーム作りに純粋に情熱をもってる会社だなあと。ナムコにもそのようなところがあって、自分らがつくってきたものに対するこだわりをもってる会社だなあと思いますね。だから、そのような会社と今回のようなコラボレーションをやったことによって、「ゲームをしっかりつくっている人たちが他にもちゃんといるんだ」という認識がしっかりできましたし、今回はお互いに築いてきたものの接点を見つけることで、新しいゲームをつくることができたということが、今後のゲーム業界を占う上でも何か重大な意味合いがあったんじゃないかなと思いますね。それに、任天堂はずっと遠い関係だと思ってきたんですけど、今回のコラボレーションで、近いと感じられるようになったことも大きいですね。

影響を受けたテレビゲームは?

世取山 これまでやってきたゲームにはすべて影響を受けてますね。よくゲーム雑誌のインタビューでも「好きなゲームは何ですか?」と聞かれるんですけど、私の場合、これが大好きだから、これと同じようなゲームをつくりたいという気持ちはなくて、これまでやってきたものでダメなゲームでも、いいところが必ずあったりするんです。そのようなところを見つけたりするのが好きなんですよ。現場でも「あのゲームの、あのポイントはいいよね」ということを話したりするので、特別に「これ1本」というのはないんですね。

―― ジャンルを問わず、まんべんなく遊ぶわけですか?

世取山 アクションであろうが、シミュレーションであろうが、ロープレであろうが、まんべんなく遊んでます。広くゲームを見て、そのゲームのなかで、ポイントは何だろうということを考えたり、制作者はどんなことを伝えようとしているのかを、考えることが好きなんですね。

最近食べておいしかったもの

世取山 あははは(笑)。最近はおいしいものを食べてないですね。どうしよう(笑)。そうですね～、ちょっと前のすごく忙しいときに、ナムコの近くの子安の駅前に鰻屋さんがあるんです。そこに同期の人間と行ったら、新メニューが加わっていたんですよ。鰻屋さんなんで蒲焼きしか置いてないんですけど、白焼きが置いてありましてね。それを食べたら、すこぶるよかったんで、(本当にうれしそうに)よかったなあって(笑)。

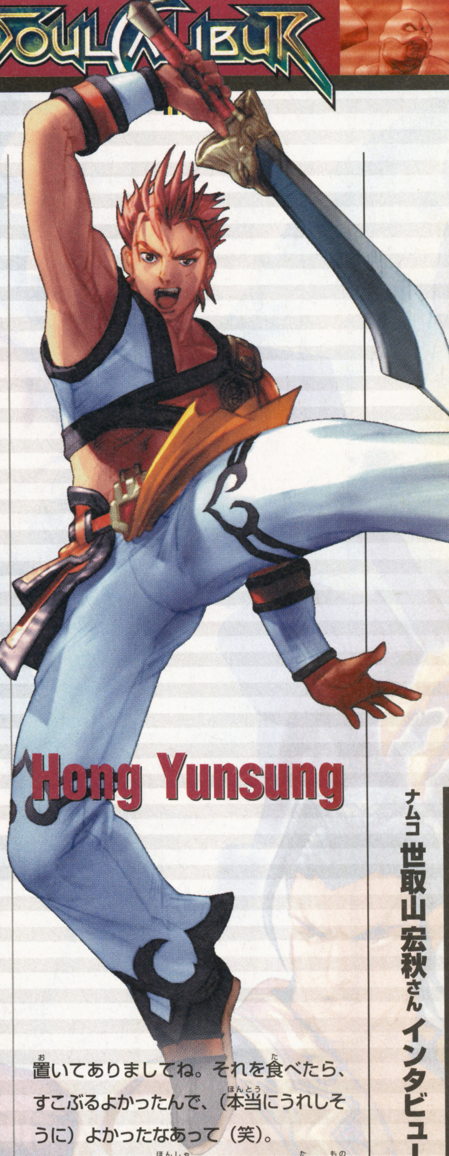
―― ナムコの本社のまわりって食べ物屋さんが少ないですよね。

世取山 そうなんですよ。ラーメン屋ばっかりで。不況でラーメン屋がつぶれたりするんですけど、その後に出来るのがまたラーメン屋(笑)。だから、食生活に関してはちょっと大変ですね。

世取山さんが「よかった」というので、取材後に白焼きを食べたかったんだけど、戻って仕事(涙)

ゲームクリエイターになりたい人へ

世取山 大変な仕事だけど、やる気があれば最初の第一段階は突破できるので、「なんとなく」ではなく「私はこういうことをしたい」という気持ちを持って来てほしいなあと思いますね。

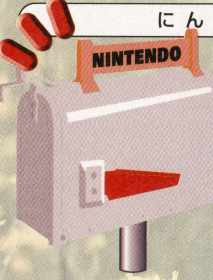


任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ

第87回



★★★

桜前線北上中！ 花見のお供にGBアドバンスSP！ 進学、就職、昇進、ご結婚のお祝いにゲームキューブ！みなさん一緒にニンテンドー！って感じで、日本列島は任天堂ハード一色に!!…という春の夢を見ながら、今回も任天堂の企画部Hさんを直撃しました。世界最大のゲーム見本市「E3」の開幕も近づいてきて、Hさんの口も少し堅かったりするんだけど、ヨロシクです！

こんごうのナビゲーター

サオヘン

左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。通勤電車のなかで『メトロイドフュージョン』と『もじぴったん』をプレイ中。どちらにもかなり苦しめられている。ああ、早く『ワリオ』で楽になりたい。

質問箱の読み方 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

ハミダシ質問箱

『GBアドバンスウォーズ』の発売はまだですか？（神奈川県・丹野晶義さん）

国際情勢がとてもよくないですよね。海外でもヒットしたゲームですので、ぜひ発売したいところなんですけど…。（広報）

任天堂キャラクターずかん 38

CHARACTER DATA FILE — No.38

ピクミン

英名／PIKMIN

体長約2センチのピクミンが生息する惑星は不明だが、散在する残骸などから「未来の地球」という説も。現在発見されてるのは3種類で、『ピクミン2』では新種が見つかることに期待したい。名前の由来はオリマーの故郷であるホコタテ星の特産物「ピクピクニンジン」にカタチが近いからと言われているが、実際は「Pick Me（引っこ抜いて）」をもじったもの。

こんごうのワンショット

84号のインタビューで、編集部にきていただいた飯田和敏さんにバーチャルボーイで遊んでもらったのだ。次号では、カプコンの三上真司さんと対談する予定だぞ

Question 1 任天堂の今年のテーマ

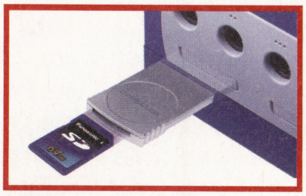
「連動と融合」でどんなことができるようになるの？

愛媛県・池田勇輝さん

A それこそ企業秘密ですよね（笑）。

この場で、こんなことができる、あんなことができるというようなお話をすれば、他の会社にマネをされてしまうことも考えられますし…。だから、5月にアメリカで開かれるE3までは具体的な話はできませんが、キューブとGBアドバンスがつながったり、もちろんカードeなどの様々な展開を含めて「連動」という言葉で表現しているわけです。「融合」については、クリエイター同士のコラボレーションの意味合いもあり『ソウルキャリバーII』にリンクが登場するのもその流れで実現したことです。また、『新約 聖剣伝説』のように、任天堂の子会社であるブラウニー・ブラウンが、スクウェアさんのソフトをつくるといった、会社のワクを超えて、ユーザーのみなさんに喜んでもらえるような展開を積極的に進めていく、という事でもありますね。（広報）

「連動と融合」というのは、任天堂が掲げる今年のテーマ。カンタンに言うと、それぞれ独立していたハードやソフトの垣根がなくなるということ（だからと言って、キューブとPS2がつながるようには絶対にならない）。宮本さんは、これから任天堂で発売するキューブソフトの7～8割はGBアドバンスとつながると言ってるので、たとえば『ピクミン2』にGBAでも遊べるような仕掛けが入る可能性はすごく高いのだ。



パソコンやデジカメで使われる記録メディア「SDメモリーカード」もキューブにつながるようになっている。詳細はE3で発表か？

Question 2　ニンテンドーゲームキューブ

『ピクミン2』はいつごろの発売になりますか？

長野県・サボテン零式さん

A 開発は順調に進んでいますよ。

発売日はまだ発表できませんが、そんなにお待たせしないで発売できるのでは、と思っています。『ピクミン2』は『カービィのエアライド』と同じく、画像が数点公開されましたが、前作と比べて、ピクミンの世界がもっと身近に感じられるような仕掛けも考えています。この「身近に」という言葉がキモになるんですが、具体的にはまだお話できないんです…。みなさんからすると、「へえ～、任天堂ってこんなこともするんだ」という感じで、ちょっと驚いてもらえるかなと思っていますし、もちろんこの他にも新しい仕掛けもいっぱい入っていますので楽しみにしてくださいね。（広報）

今度の『ピクミン2』で何よりビックリなのが、キャプテンオリマーの隣に立っている、弟らしき人物の存在（下の写真参照）。もともとオリマーの名前はマリオを逆さ読みにしたという説があるし（任天堂の開発スタッフは頑なに否定）、この弟らしき人物の名前も「ルージイ」という説が…（これについても否定）。でも、どう考えても、あの兄弟のパロディキャラに見えちゃうわけで、2人で登場してるってことは、今回は兄弟そろって遭難しちゃうってこと？

右がオリマーさんで左がルージイさん？ 左スミ中央に十字ボタンの表示が薄く出てるんだけど、どのような用途に使うんでしょうか？

Question 3　ニンテンドーゲームキューブ

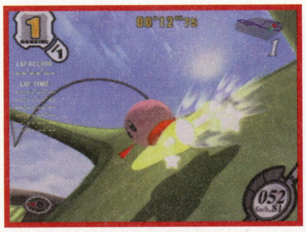
『カービィのエアライド』はどんなゲームになりますか？

北海道・かずの子さん

A 一言で言うとレースゲームなんですが…。

とは言え、（大きな声で）ヒジョーに、ヒジョーに、間口の広いゲームなんです！ 極端な話、赤ちゃんからお年寄りまで、万人に楽しめるゲームになるでしょう。これ、本当です!! これまでにレースゲームはたくさん、たくさん出ましたけど、『カービィのエアライド』はまったく違った視点でつくられたゲームと言っていいでしょう。初めてゲームを触るような人もすぐに楽しめますし、一方いままでゲームをやりこんできた方にも十分満喫できるような、ヤリコミ要素も十分に盛り込まれたゲームなんです。「全年齢対象」という言い方がありますけど、まさにこのゲームのことを言うんだなあと思っています。というわけで、今回の話はここまでっ！（笑）。（広報）

キューブのコントローラには9個のボタンと2つのスティックがついていて、開発者としては、これらを最大限に有効利用しながらゲームをつくるというのが自然の流れだと思うのだ。しかし反面、扱うボタンが増えると操作が難しくなって、ユーザーを狭めているのも事実。またまた宮本さんの話になるけれど、かなり前から「Aボタンひとつで遊べるゲームをつくりたい」という話をするようになっていた。そんな夢を、カービィの生みの親である桜井政博さんが『エアライド』で実現しようとしているのかも？ 続報に期待しましょう。



前号でお伝えした『カービィのエアライド』の画像。カービィのコピー能力をいかした、『マリオカート』っぽいゲームになるんでしょうか

Question 4　期待作がゲームキューブに！

コナミと共同で『メタルギア』を作ってるって本当ですか？

兵庫県・N-FIELDさん

A もちろん本当です。

ただ、これまでに情報が出てること以上のことは何もお話することはできないんですが…。コナミの小島さんのチームと、キューブ用『メタルギア ソリッド』の開発コラボレーションを行っているのは事実です。ただし、この話はクリエイター同士のコミュニケーションから出てきたことですので、それがどのようなカタチで実を結ぶかについては、まだ何もお話できないんですね。それが新作なのか、それともリメイクしたものになるのか、はたまたGBアドバンスと連動するかどうかについても、まだこれからです。続報にご期待ください！（広報）

『メタルギア ソリッド』シリーズは、全世界の累計販売本数が1100万本を突破したコナミの超ビッグタイトル。敵に見つからないよう敵基地に潜入するアクションゲームで、イメージ的にシリアスな感じがあるんだけど、実はギャグシーンもいっぱいあって、前号のインタビューに登場した小島監督の遊び心がたっぷり詰まったゲームなのだ。だから今回の発表を聞いて、「待ってました！」って感じです。

GBアドバンスソフト『ボクらの太陽』も開発中の小島秀夫監督。コナミを代表する、世界的に有名なクリエイターなのだ

Question 5　任天堂のプロモーション

どうして『メトロイド』のチラシを作らなかったの？

千葉県・時短さん

A いつも作ってるというわけではないんです。

ポスターにも同じことが言えるんですが、チラシについても、ソフトが発売されるごとに必ず作ってるわけではないんです。最近の任天堂ソフトのチラシは、サイズを変えたり、ソフトの内容を反映させるために切り抜くようなギミック（特殊効果）を使ったりと、店頭で手にとっていただくような仕掛けを施すようにしていますが、『メトロイド』に関しては、GBアドバンス版もキューブ版もチラシとは別のPRの方法をということで、今回はお配りしなかったわけです。ポスターに関しても大きな量販店であれば効果的なんですけど、なかには「貼る場所がなくて困る」という小さなショップもあるわけなんです。そういうこともあって、チラシやポスターの制作に関しては、ソフトごとに効果的な展開を検討しているんです（広報）

ニンドリ最後のページ（奥付といいます）の「チラシの世界」じゃないけど、読者さんのなかにもチラシコレクターがけっこういるみたい。そんな人には、『メトロイド』の2作分のコレクションに穴があくのは、かなり辛い。しかも『メトロイド』シリーズとしては10年ぶりのチラシになったはずで、それを手に入れることができず、サオヘンもすごく残念に思っているのだ。

ハミダシ質問箱

GCでドンキーコングは出ないのですか？（新潟県・坂本京介さん）

もちろん将来的な可能性は充分あります。ドンキーコングは任天堂の大切なキャラクターですから。（広報）

ハミダシ質問箱
今年のE3の見どころソフトは？（福島県・フルーツ牛乳さん）
いま、開発中のソフトを検討しているところで、何を出展するかは3月末に決まると思いますが、発表するのはもちろんE3になりますね。（広報）

Question 6　コマーシャルの主役たち

CMで使われたサムスの人形はどこに置いてるの？

東京都・石川絵梨さん

A　社内で保管しています。

通常、CMで使われた人形や小道具などは、基本的には廃棄処分されていますね。ただ、サムスや最近の『神々のトライフォース』のCMで使われたリンクの人形などは、任天堂の京都本社の資料室で保管しています。開発者のインタビュー撮影のときなどで利用するためです。「捨てるんだったら読者プレゼントでほしい」という人もいると思いますが、そのようなことはほとんどないですね。CM用に作られたものなので、任天堂に届いたときはかなり痛んだ状態になっていることが多いんですよ。何度も撮影のためのテストが行われますし、実際にテレビに映らない部分なんかは、破れていたりしていて、そのようなものを読者プレゼントにするのは失礼にあたりますから。（広報）

「ボロボロでもいいからほしい」「お金を払ってでもほしい」という読者さんもいるでしょうから、いっそのことオークションにしちゃって、そこで集まったお金をどこかの慈善団体に寄付するなんてシステムはできないもんでしょうかねえ。しかも宮本さんや開発者のサイン入りにしちゃうと、かなり盛り上がりそう。

『メトロイド』インタビュー（85号）で紹介した、『フュージョン』CMのお人形。後ろのほうは大きな穴が開いていたけど、かなり頑丈につくられていたのだ。オークションに出せば、かなりの高値がつきそう

Question 7　ニンテンドーゲームキューブ

『ギフトピア』にはどんな反響がありますか？

埼玉県・ルイタロGCさん

A　まだ発売していないので…（苦笑）。

だから「どんな反響が？」と聞かれても、お答えしにくいところはありますが、実際にプレイしての印象は、クリエイティブをすごく感じるゲームですね。やはりスキップの西健一さんらが作っているということもあって、ゲームからメッセージがじわじわ～っと伝わってくる感じなんです。でも、決してそれは押しつけたものではありません。このゲームは、町にいろんな人が住んでいて、主人公は最初はおこちゃまで、夜になると寝ちゃうので早く家に帰らなきゃいけないわけです。ところが、成長とともに夜更かしもできるようになって、行動範囲も広がっていくわけです。そこで、プレイしながら「大人になるって何なの？」「大人になるためには何が必要なの？」といったことを、プレイヤーが問われるというか…。だから、最後までプレイするとすごく記憶に残るようなところもあって、しかも、プレイして数年後にも『ギフトピア』のことを振り返ってみたくなるような、そんなゲームですね。（広報）

4月25日発売の『ギフトピア』を作ってるスキップは、任天堂が2001年にスタートさせたベンチャー企業支援の適用第1号。この制度は、ゲームを作りたいと考えているベンチャー企業が、任天堂に企画書を提出して、OKが出ると試作版を制作するための資金の提供（1000万～2000万円）とツールが貸与されるようになっていて、その試作版の評価が高ければ、正式に開発をスタートさせられるようになる（開発費は数億円？）。スキップはこの制度を利用し、およそ20ヶ月で『ギフトピア』を制作したようなのだ。

『ギフトピア』のキャラデザインを手がけたフリフリカンパニーが「デザインの現場」（2月号）という雑誌で紹介されていたぞ

Question 8　ゲームボーイアドバンス

『FE 烈火の剣』について一言お願いします。

千葉県・緑山田さん

A　発売がとても早いでしょう！（笑）。

前作の『封印の剣』を発売したのは、去年の3月29日のことでしたからね。これまで、『ファイアーエムブレム』シリーズを出していくなかで、「数年に1度しか遊べないというのはもったいない！」という声があがってまして、開発体制を見直し、短期間で続編を出せるようにと頑張ったわけです。前作のGBアドバンス用のエンジン（ゲームシステムのもとになる部分）が優れていることもあり、それを利用できたことも、『烈火の剣』を短期間で発売できる理由のひとつでもあります。ただし、今作はカートリッジの容量が前作の倍の128Mになっていまして、ボリュームがすごくアップしてるんですよ。ただ、それによって難易度を上げるのではなく、逆にシミュレーションRPGの初心者にも遊んでいただけるような要素を入れることもできたんですね。『封印の剣』の発売のときも「初心者にもやさしい」というようなことを言ってたんですけど（笑）、最終の難易度調整でちょっと難しくなった面もありまして、『烈火の剣』はその点をふまえつつ作っていますので、今度こそ大丈夫です（笑）。もちろん、これまでのエンブレムファンにとっても、期待を裏切らない、やり込み要素満載の作品になっていますので、4月25日の発売を楽しみにしてくださいね。（広報）

『FE』シリーズの年表をつくってみたんだけど（下の表）、これまでは2～3年に1度のペースでしか発売されなかったのだ。なので、『烈火の剣』が前作のおよそ1年後に発売されるなんて、驚異的なこと。そこでキューブ版の『FE』の登場にも期待したいところなんだけど、「開発中」というウワサも聞こえてこない。まあ、GBプレーヤーも出たことだし、今作はテレビにつないで堪能しましょう。

【ファイアーエムブレムシリーズ作品年表】

1990年4月20日	ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣	ファミコン
1992年3月14日	ファイアーエムブレム外伝	ファミコン
1994年1月21日	ファイアーエムブレム 紋章の謎	スーパーファミコン
1996年5月14日	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	スーパーファミコン
1999年9月1日	ファイアーエムブレム トラキア776	スーパーファミコン
2002年3月29日	ファイアーエムブレム 封印の剣	GBアドバンス

Question 9　ゲームボーイアドバンスSP

GBアドバンスSP専用のソフトは出るの？

福島県・のほほん茶さん

A　その可能性はほとんどないでしょう。

現行のGBアドバンスと2月に発売したSPは、仕様（中身）自体は、まったく同じハードなんです。液晶のサイズも同じですしね。違うところと言えば、フロントライトになって、折り畳みで、バッテリーが内蔵されているという、モデルとして高級、ということなんです。ですから、基本的に同じ携帯ゲーム機と言っていいわけですから、SPでしか動かないゲームが発売される可能性はまずないと思います。『ファイナルファンタジー

タクティクス アドバンス』では、SPでフロントライトをつけたときに、よりキレイに見えるように画質を変えられるモードを選択できるといった、特別な仕様が用意されていますが、だからといって、このゲームがSP専用ソフトというわけではありませんしね。(広報)

SPではカートリッジをさす所が手前にある。そこで試しにポケットカメラをつけてみたんだけど(下の写真)、画像が逆さまに映ったり、レンズの向きがうまく調整できなくて、操作性がすごく悪いのだ。昨年のE3では、GBアドバンス用のポケットカメラ「ゲームアイ」が参考出展されてたけど、もし発売されることになってもSP用の仕様も考える必要がありそう。その意味では、「SP専用ソフト」と呼ぶ方がふさわしいゲームは出るかもしんないけれど、より多くの人に遊んでほしい『ポケモン』のようなゲームがSP専用で登場することはないでしょうね。

SPにポケットカメラをつけてみました。操作しづらい上に、見た目もかっこわるいです

Question 10 ニンテンドーゲームキューブ

ウェーブバードの名前の由来は何ですか?

宮城県・ほげさん

A ウェーブはもちろんわかりますよね。

無線コントローラのウェーブバードは電波で操作するということで、電波(Elctric Wave)の「ウェーブ」からきてるわけです。それで「バード」のほうは、フリースタイル、つまり「自由」な操作性を連想してほしいということで、鳥のBirdからきています。大空を飛び回る鳥には「自由」なイメージがあって、無線コントローラにピッタリということになったんですね。それに、電波を飛ばすという意味でも、鳥のイメージにあってると思っています。(広報)

新製品のネーミングを決めるにあたっては、開発担当者だけでなく、Hさんのような別の部署で働く社員から、広くアイデアを集めて検討されることもあるみたい。発売されたばかりのGBアドバンスSPにも、そのカタチをイメージするようなネーミング案が出てきたり、なかには「GBアドバンス ジーン」という案もあったのだとか。この「ジーン(gene)」というのは「遺伝子」という意味で、アドバンスの「進化」と、感動したときの、あの「ジ〜ン!」にも引っかけたものだと、発案者のHさんは語っておりました。「SP」になってよかった(笑)。ちなみに、SPは「スペシャル」の略号のことだよ。

日本で発売中のカラーはシルバーだけど、アメリカのはグレー。パッケージのイメージも違うんだけど、名称は世界共通なのだ

Question 11 一度はゲームをつくってみたい

Hさんが個人的に作りたいゲームを教えて!

愛知県・逆Lの男さん

A これも企業秘密です(笑)。

ま、これは冗談ですが、いま私は企画部という部署で、プロモーションの役割を担う仕事をしているわけですが、できるのであればゲームに限らず、任天堂商品の開発に直接携わってみたいと思うことがありますね。実際は非常に大変で、そんなに甘いものではない! わかっていない!と開発側から怒られそうですが(笑)。私はもともとゲームのほかに音楽にハマっていた時期もあって、学生時代はバンドを結成して、曲をつくって演奏したりしていたんです。恥ずかしながらボーカルで(笑)。ですから、自分を表現することや皆でモノを創る楽しさを知っていますし、もちろん今の企画部の仕事でも、そういった事を発揮する場はたくさんあるんですがが、音楽も、ゲーム制作もひとつの自己表現ができる場だと思っていますし、それで人に感動を与えたり、驚いてもらったりすることは、人の根底にある、当たり前の欲望だと思ってるんですね。たとえば、小さな子供にペンを持たせると、誰からも教えらないのに絵を描きはじめたりしますけど、それは人間がクリエイティブな面を本能的に持っているからだと思います。ただ、実際の開発現場は本当に大変そうですから、たぶん1日でギブアップしちゃうでしょうね(笑)。(広報)

実はHさん、このコメントをキッカケに、4月から開発部に異動することになりました。長い間、ニンドリ読者の質問に答えてくださり、本当にありがとうございました。というのはウソです。ごめんなさい。Hさんにはこのコーナーでまだまだ頑張っていただかないとねえ(まだ、顔や名前も明らかにしてないし)。

編集部にやってきたHさんにも、店頭用のバーチャルボーイをプレイしていただきました。ゲームをプレイするのも、Hさんの仕事のひとつなのだ

「任天堂の質問箱」質問大募集!

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➧03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱

「伝説再び…」ということで、石川県のルービックさんの描いた宮本さんの似顔絵です。宮本さんの次の作品は『ピクミン2』?

ハミダシ質問箱

『メトロイド』の着メロのアドレスを教えて!(香川県・龍満哲也さん)

iモードはmetroid.jp/melody/met.mid、Jスカイはmetroid.jp/melody/met.smd、ezウェブがmetroid.jp/melody/index.htmlです(サオヘン)

ホッホーイ！ホッホーイ！

ゲームでしか味わえない生活がある！

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

広めよう『森+』の輪 Vol.16

作品募集中！

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！

村メロも春らしく、「春の小川」にしてみました。滝廉太郎の「花」なんかもいいかも。ビバルディの「春」は、ちょっと難しいかな。テンポも設定できたらいいのにな～。

今回は1月、2月の分のたぬきち賞の発表です。お待たせいたしました～。『森2』応援コーナーもぜひよろしくお願いします。

森なワンショット

京都府の森元康夫さんから。とある会社の玄関にいるはにわだそうです。「クネクネ踊ってくれれば満足だ」だって。どちらかというと「カモーン」って呼んだらついてきそうです(笑)。

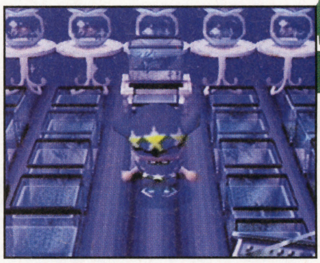
たぬきち賞　ほしくず村レポート

山形県／みずきさん

ほしくず村から届いた、レポートビデオです。みずきちくんは、スノボをしに行った様子を、家の中に作ってくれました。屋外を家の中に作っちゃうのって、なんかいいよね。また、魚を使ったオイカワさんのコンサート模様は、整頓して並んだ魚（イトウさんやスズキさん）が同じリズムで揺れ動くのを見るのが楽しい！

↑ロッジにて。スノボに来たみずきちくんです。ちゃんと頭にゴーグルが！

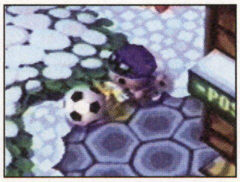
↑帰り道、バスを待ちます。雪をどけた道が、傘で表現されています



↑魚たちがノリノリ！ 上からのぞき込むと楽しいです。バックダンサーはフリフリの金魚

おてがるゴルフ

↑ボールを見つけたら、適当なところに穴を掘ります

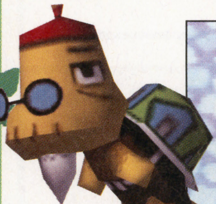


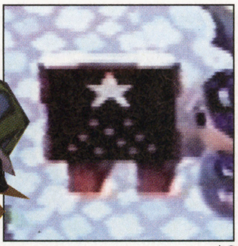
↑スコップでボールを誘導し、穴に入れるのです

↑オノでもOK。スコップより距離が伸びるがコントロールが難しい

↑入りそうで入らない。本当にこんなの入るの～？ と思ってたら…

↑木に当たりはね返ってスポッ！ おお～っ！ 思わず歓声！





ゴルフは実際にやってみたところ、なかなか楽しいです。穴に入った時は気持ちイイ！ 池の近くに穴を掘っておくとスリリングかも。いろいろ工夫して楽しめそうですね。オマケも笑えました。たぬきち賞、おめでとうございます～！

おまけ

↑「とある村にて黄色ピクミンが発見されました。映像をごらんください」(大爆笑)

『森2』サポーターズ(仮)

あったらいいなと思う家具や、こんなことができたらな、ということはありませんか？ ぜひ『森2』で実現してもらいたい！ そんなお願いのおたよりを募集します。また、開発のみなさんへの応援メールも歓迎です。

例えば…「村メロに#や♭を使えるようにしてほしい！」「カード-eからマイデザインカードとしてデザインを読み込めたらいいな。」「このゲームのおかげで家族の会話が増えました。次回作も楽しみです。」などなど。みんなで『森2』を応援しましょう！

 ©Nintendo 2001

ハイラル村とどうぶつ村

愛知県／ライト兄弟さん、手塚さん＋さん

村のいろんな人のお部屋をビデオで送ってくれました。面白い形をした地形も発見！

モノクロ館

↑モノクロ系でまとめたお部屋。日記帳の選び方もポイントですね

はにわ館

↑種類ごとにまとめた、はにわたち！全部そろってるのかな？

まさみ旅館

↑1階はロビー、2階は個室、地下は大浴場になってます。和室にはやっぱり布団がほしいね

地下のスロット

↑アメリカンクロックを囲んだスロットマシンがあるだけ。なんだか味があります

しゃもじ地形

↑細長い道の先は、円の形をしています。なんだか、しゃもじみたい〜。村の名所になるかも

森のお友達が家いっぱい

静岡県／斉藤ユミコさん

きれいにぬいぐるみが飾ってあります。「主人と2人でUFOキャッチャーでとりました。この窓辺を『森』のお友達にするのが夢です」。イスはティッシュ箱で作ったんだとか。

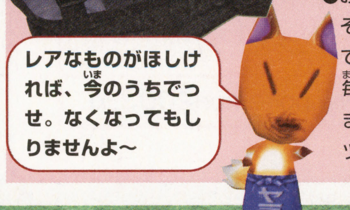
こちらはフィギュア。なんだかマンションみたい！ いいなあ〜。「玄関の靴箱の上にかざってあります。子供達には触らせません！」だって。

海外版の『森＋』『Animal Crossing』

海外版では、3月の20日か21日に春の運動会が開かれます。記念品のメダルは、よく見るとマリオの絵が彫ってあるような…！

今回は春らしく小鳥のみなさんと、運動会に活躍しそうなダチョウのみなさんの名前を紹介します。前号で紹介したリリアンの名前が間違っていました。本当はBunnieですゴメンナサイ。

賞品はゲームキューブバッグ！レアすぎてヤバくない？



●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください
デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。
●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください
その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。

毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品はゲームキューブバッグ！
また、掲載された方全員にスターフォックスアドベンチャーのジャンボTシャツを差し上げます。しめきりは月末必着です。作品の返却はできません。

スターフォックスTシャツも！

あて先

〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

〆切は月末必着

おじさんが言ってたんだけどぉ、はにわのリズムは、部屋のミュージックによって変化するんだってぇ。だヒヒン。ボクの部屋にピッタリなはにわ、見つけてくれるぅ？

※画面写真は読者からのビデオ投稿を撮影したものです。実際のゲーム画面よりも画質が落ちていることをご了承下さい。

●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 赤

NO.00015

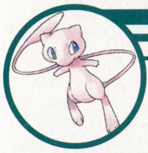
『ルビー・サファイア』にも幻のポケモンが存在した！ ゲーム中のシナリオでは、決して出現することがないジラーチ！ どんなポケモンなのか、今回はその秘密に迫ってみるぞ！

ルビー サファイア

図鑑No.201の幻のポケモン、ジラーチを初公開！

『ルビー・サファイア』にも、ミュウやセレビィのような幻のポケモンが明らかになった。これまでホウエン地方では200種類のポケモンが確認されたが、このジラーチの発見でホウエン地方のポケモンは201種類に。どんなポケモンなのか、そのタイプは？ どんなわざを使い、どんなとくせいを持つのか？ そしてどうすれば出会えるのか？ それらの一切が謎に包まれたポケモンだ！

これまでのシリーズの幻のポケモンたち



しんかポケモン ミュウ

『赤・緑・青』で発見されたミュウ。わざ・ひでんマシンによるあらゆるわざを覚えられるポケモンで、ゲーム中でゲットすることはできない。「Nintendoスペースワールド」などで配布された。

セレビィ ときわたりポケモン

『金・銀・クリスタリル』で発見されたセレビィは、ミュウと同様ゲーム中はゲットできない。イベントで配られたほか、「モバイルアダプタGB」を使った遭遇も可能だった（※現在は利用できません）

これが幻のポケモン ジラーチだ！

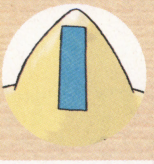
CHECK 1 ＊気になる入手方法は？

みんなが一番気になるのが、このジラーチの入手方法。これまでのケースから考えると、「幻のポケモン」だけにゲーム中のゲットは不可能と思っていいだろう。となるとイベントでの配布が現実的か？ 現在も好評の「むげんのチケット」のように、プレイヤーがある程度の条件までプレイして、実際にイベントなどに持っていくことで仕掛けが作動するものかもしれない。このジラーチに関する情報は、「ポケモン堂」でもわかりしだい報告するぞ。かわいらしいジラーチを、早くゲーム画面で見てみたいよね！

イベントで配布か？

⬆昨年の夏はポケモン関係のイベントが全国を行脚。今年もあるのか？

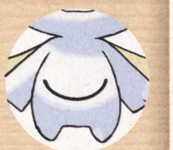
CHECK 2 ＊頭についているのはお札？



このジラーチを見て、すぐ目にとまるのが頭についている「お札」のようなもの。ピッ！ と引っ張れば取れてしまいそうな感じだが（笑）、もしかしたらとくせいやタイプに関係した重要なものなのかも？ ミュウやセレビィと同じ雰囲気を持っているのは確かだね。

CHECK 3 ＊お腹の模様が口みたい…

この小さな体に唯一ついているお腹の模様。もしかして、ここがパカッと開いて実は口だった…なんてオカルト的な展開はないでしょうが、確かに気になります。全体的には、たかさもおもさもあまりなさそうで、けっこう小さいポケモンのようだ。タイプは、…エスパーなのかな？



ポケモン映画公式HPにてジラーチの名前を確認！

「ポケモン映画公式HP」では長編、短編ともに正式タイトルが発表になったのだが、その中に「ジラーチ」の名前を確認。この夏の映画にも登場だ！

ストーリーのカギを握る？

⬆「七夜の願い星ジラーチ」が長編の正式タイトル。全国東宝系映画館で7月14日よりロードショーとなる

ポケモン映画公式HP	http://www.pokemon2003.jp

©2001,2002 Pokemon/Nintendo. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2002 Pokemon. ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK©2001 Nintendo/Creatures Inc./HAL Laboratory,Inc.　Pokemon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

ポケモンカード 「ポケモンカードADV」第2弾が登場

「ポケモンカードADV」の第2弾拡張パック「砂漠のきせき」が4月18日に登場する。第1弾で人気だった「ポケモンエクストラカード」は第2弾でも登場し、どのポケモンかはお楽しみ！

詳　細

ポケモンカードゲームADV（アドバンスアドベンチャー）
第2弾拡張パック「砂漠のきせき」
発売：4月18日発売予定
価格：300円（税別）
構成：カード11枚
（うち1枚はエネルギーカード）

4月18日発売予定

←新たなポケモンがぞくぞくと登場する第2弾！

トピックス カンバッジ第2弾は全10種類！

好評だった「カンバッジコレクション」も、4月18日に第2弾が登場。人気のポケモンから厳選した10種類がカンバッジとなり、今回はラティアスとラティオスも登場する。カッコよくてかわいいイラストが入ったカンバッジをゲットしよう！

詳細

ポケットモンスター・アドバンスジェネレーション
カンバッジコレクション　第2弾
発売：4月18日発売
価格：100円（税別）
構成：1パック1個入り（全10種類）

↑好きなデザインをゲットできるかな？

カンバッジを5名様にプレゼント

メディアファクトリーから、「ポケットモンスター・アドバンスジェネレーション　カンバッジコレクション第2弾」1パックを5名様にプレゼント。欲しい人は164ページ下のあて先まで、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、このコーナーの感想を書いて、「ポケモン堂カンバッジプレゼント」係まで応募ください。締め切りは4月20日必着。なお当選は、賞品の発送を持って代えさせていただきます。

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

刺繍入りワッペン付きの本格バッグが発売

「ADVENTURE（冒険）」をコンセプトに、ピカチュウ&キモリ&ワカシャモの刺繍ワッペンをメインに使用した「Pokemon Adventure」シリーズが登場だ。

ヒップバッグ

↑肩からかけてもOK！　価格は2300円

ショルダーバッグ

↑小さ目のショルダー。価格は1800円

リュックサック

←シャープなラインのリュックは価格3300円

ピカチュウのふわふわクッション登場

発泡ビーズ入りクッションに、ピカチュウのイラストが入った「ふわふわクッションピカチュウ」。伸縮性のある素材のクッションは触りごこちが良くて、もうクセになりそうだぞ。

手触りがGood！

↑昼寝用に欲しい…。価格は1900円

不定期連載コラム ポケモンエピソード　人気ランキングと鳥嫌いの関係

前号の「ポケモン大好きランキング」の記事を作成中にふと思ったのだが、「鳥っぽい姿のポケモンでも苦手なんだなぁ」と再確認した。私は焼き鳥が食べれないくらいニワトリが嫌いなのだが、年々鳥嫌い度が増し、鳥全般が嫌いになってしまった。

物心ついたときから嫌い（というか怖い）で、幼少の頃に突付かれたとかいう記憶はなく、その原因はいまだに不明。どのくらい嫌いかというと、朝起きて目の前にいたら卒倒します…気絶です。今まで見た一番怖い夢は「大量のニワトリに追いかけられ、最後には転んでしまって顔に覆い被さってくる」というもので、記憶から消去したいくらいの最悪さ。つくづく養鶏場の家の子供に生まれなくてよかったと思っている…。

話がだいぶそれたが、そのぐらい嫌いだとポケモンでもダメなものが今回出てきた、そうワカシャモだ。1秒間に10発のキックを繰り出すそうだが、あの足がどうも…何とかなんないものか…。（鳥トークは次回もさらに続く）

©Nintendo·Creatures·GAME FREAK·TV Tokyo·ShoPro·JR Kikaku©Pokemon©2002 ピカチュウプロジェクト

CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.15 ニンドリ流カプコン応援ページ

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます！

『ピーエヌ スリー』プロデューサーに直撃！

カプコンクリエーター応援コーナー 職人の工房

GC新作5タイトルHPアドレス [http://www.capcom.co.jp/gamecube]

キューブの新作5タイトルを開発中のカプコン。現場クリエーターの素顔に迫る突撃コーナー!!

発売直前の『P.N.03』プロデューサーの小林さんを直撃!

── 『P.N.03』がついに発売（3/27）ですね。

小林　早かったですね。去年の新作発表会でお披露目したのがついこないだのような気がします。あっという間にここまで来たなぁという感じですね。

── 発表会の時はヴァネッサは銃を手にしてましたた。そこからだいぶ変更があったワケですが…。

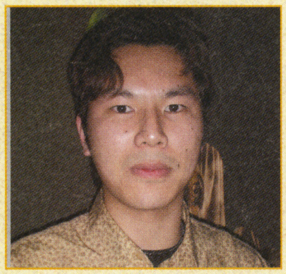
小林　銃を持たなくなったことで、だいぶ新鮮なものになったと思います。ゲーム自体は、シューティングなんですけれど、エナジードライブ（必殺技のようなもの）のモーションをはじめ、今までにはなかった新鮮さが出せたと思います。確か…去年のインタビュー（Vol.82号で掲載）の時に三上が言ったんですよね。銃はやめてダンスにするって（笑）

── そうですそうです。あのときはいきなりだったのでビックリしましたよ（笑）

小林　でも、銃は持ってないですけど、シューティングです。ヴァネッサが着ているイージススーツを着替えることで、能力が変わったり、エナジードライブが変わったりもしますし、そういう意味での戦略的要素も入ってます。ハマる人は、ホントにハマってくれるゲームだと思いますよ。

── 発売日までカウントダウンですね。最後にアピールを一言おねがいします！

小林　ホントにあっという間でしたね（笑）。銃を持っていない主人公の、しっかりとしたシューティングです。ストーリー重視のゲームとは違って、一度やったら終わりというものではないと思ってます。スーツを着替えたり、戦略を変えたりしながら、繰り返し遊んでいただけると思います。今回発表させていただいた隠しスーツ（P73参照）もありますし。触っていただかないと伝えられない面白さを持っているゲームですので、ぜひとも買っていただいてプレイしてみて欲しいです。



←第四開発部のプロデューサー、小林裕幸さん。『P.N.03』では、部長である三上真司さんとタッグを組んでゲームを制作。現場ではチャキチャキと仕事を進める鬼（!?）プロデューサーなのだ

CAP NEW カプコンなんでもニュース かぷにゅう

『バイオハザード』のリストウオッチ&カプセル販売機用のカートリッジ消しゴム

GSX035 バイオハザード・リミテッドエディション

バイオハザードモデルのリストウオッチを数多く手がけている時計メーカー「GSX」。今回のモデルは、ゲーム内に登場したものではなく、GSXが特殊部隊S.T.A.R.S.のための装備品として考えて制作されたものである。

また、FBI、SWAT、戦闘機パイロットなどから、特殊時計の開発要請を受けている、米国ルミノックス社とのコラボレーション商品でもあるのだ。

公式通販サイトe-CAPCOMでも予約開始!

商品名：「GSX035 S.T.A.R.S. バイオハザードリミテッドエディション」
発売時期：3月24日
予価：39800円
（限定999本）

©CAPCOM CO.,LTD.

GBAウォッチ&カプコンカートリッジ消しゴムコレクション

ゲームボーイアドバンス（ロックマンカスタムバージョン）ウォッチと、カプコンGBAカートリッジ型消しゴムが、全国のガチャガチャに登場!! 精巧にできたカートリッジ消しゴムは全部で12種類もあるのだ!

GBAウオッチは8%の確率でゲット可能!

商品名：「GBAウォッチ&カプコンカートリッジ消しゴムコレクション」
発売元：共同
価格：1カプセル100円
販売場所：全国カプセル自動販売機にて

©Nintendo ©CAPCOM CO.,LTD. Lisensed by Nintendo. GAMEBOY・GAMEBOY ADVANCE・GBA・ADVANCEは任天堂の登録商標です。日本商標登録 第2294769号、第4470747号、第4397318号、第4524984号

プレゼント応募方法　イラスト、カプコンへの質問など、おハガキを募集しています。「カプコマニア」のプレゼント応募は、右のあて先に、欲しいプレゼント番号（例：プレゼントNo.2など）を書いてハガキでお送りください。プレゼントの〆切は次号発売日消印有効です。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう!

ケータイ マニアックス

着メロ&待ち受け画面からオリジナルゲームまで

手のひらのバッサリ感。『鬼武者 逢魔之章』がi-mode に

携帯電話版だけのオリジナルシナリオが楽しめる「鬼武者 逢魔之章」がいよいよ i-mode にも登場。壱話から連続して配信される物語で、ゲーム内容で変化するマルチエンディングや、「着メロ」「待ち受け画面」などのスペシャルプレゼントも満載!!

←主人公の六郎太。たぐいまれな戦闘能力で信長直属の精鋭部隊に選ばれる。そして妖しく静まる末盛城へと向かう…

←敵は幻魔と呼ばれる怪物たち。普通の人間ではとうてい相手にはできないのだ

➡i-mode版では、今までにはできなかった「弓攻撃」をすることができるのだ

アクセス方法

●i Menu⇨メニューリスト⇨ゲーム⇨ゲーム1⇨ミニゲーム⇨カプコンパーティ（「i Menu⇨i アプリサーチ」でもアクセス可能 ） ※月額料金300円（別途通信料はかかります）。本作は504専用ゲームです。「カプコンパーティ」には504専用ゲーム以外もたくさんあります!

壱話：妖魔の蒼森

織田信長と実弟信行との間に起こった稲生の戦い。その舞台裏に暗躍する幻魔どもの謀略を暴くため、鬼に魅入られた主人公の六郎太が、未曾有の戦場へと旅立っていく…。

弐話：迷宮の城塁

信行謀反の謎を追い、末盛城天守閣をめざす六郎太。目の前にはあらゆる者の侵入を拒む城壁が。そして、より激しさを増す幻魔の攻撃を、六郎太は切り抜けることができるのか?

参話：陰謀の楼閣

「全てを知りたければ最上階へ来い…」。天守閣へたどり着いた六郎太を待っていたのは、人の言葉を喋る幻魔だった。はたして、信行謀反の真相へたどり着くことができるのか?

カプコン公式通販サイト最新情報

e-CAPCOM お問い合わせダイアル 03-3340-0725（商品の注文もOK!）

e-カプコマニア

e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]

ナビゲーター｜e-カプコン 浦沢賀奈さん

こんにちは！今回は「バイオハザードフェア」のお知らせだよ。今度の「フェア」はスゴイのだ！なんとお買い得商品以外にも、レア商品の販売や、e-CAPCOMオリジナルの「バイオ」ストラップが貰えたりしちゃうのだ。この機会をお見逃しなく！

バイオハザードフェア開催!! 3月20日～4月20日まで

・新作グッズや人気の高かった商品を集めて大放出!
・数々の『バイオ』リストウォッチがキャンペーン価格で登場!
・キャンペーン期間中に5,000円以上お買い上げ頂いた方にはもれなくe-CAPCOMオリジナル「特製クリーナーストラップ」をプレゼント!

←特製クリーナーストラップ。背面で携帯やGBAの液晶を拭けるのだ

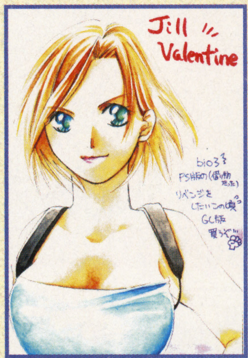
『P.N.03』好評予約中!!

➡予約特典のポスターだ!

3月27日発売（好評予約中）
価格：5,800円（税別）

今e-CAPCOMでゲームキューブ用ソフト『P.N.03』をご予約頂いた方に先着で「B2ポスター」をプレゼント！

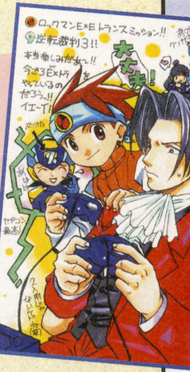
カプイラマニア



←『バイオ3』の主人公、ジル。移植ながら、全作品がGCで遊べるのはいいことだね
和歌山県／真咲ねむさん

➡『ビューティフル・ジョー』は『ピーエヌスリー』の次に遊べそうな予感です!
?県／LOCさん

➡GBAで第2弾が発売となる『ロックマン ゼロ2』。昔ながらの硬派なアクションがファンを引きつけてます
秋田県／柴田祐依子さん

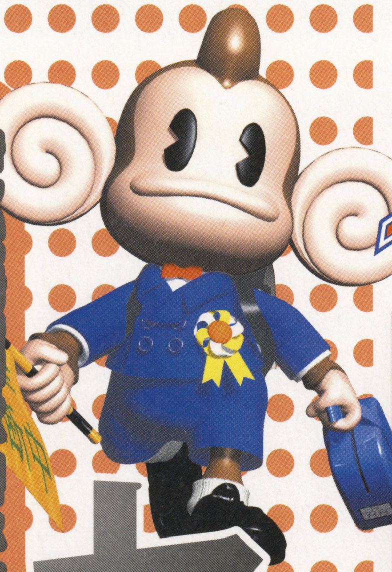


➡『逆転裁判』の御剣 怜侍と『エグゼ』の熱斗君が仲良くゲームです
神奈川県／刻樹勇騎さん

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂



今年GameJamが行われる有明TFTホールは、ニンテンドーゲームフロントがあるパナソニックセンターのすぐそば。ニンドリ読者はこの機会にハシゴすべし！

SPECIAL THANKS
SEGA®

集中特集 第3回

エターナルアルカディア レジェンド™

今回はオフィシャルイラストを手掛けた星樹さんにその魅力をイラストで語って頂きます!!

今年のGameJamは アーケードが熱い!!

セガの最新ゲームが一堂に集結、いち早くタッチ＆トライが楽しめるイベント、GameJamが今年も開催。今年の特徴は、下の3つの人気アーケードゲームの全国大会決勝が会場で行われるコト。全国大会プレイヤーのハイレベルな戦いをリアルタイムで、しかも間近で観戦できる。もちろん、最新ゲームの体験コーナーも健在。今回はアーケードゲームの出展ラインナップが充実、家庭用ゲーム機とは一味違う、専用大型筐体ならではの臨場感をこの機会にぜひ体験しよう！

GameJam Storm 開催日程
日時／4月5日（土）、6日（日）
10:00〜17:00
場所／東京・有明TFTホール
新交通ゆりかもめ「国際展示場正門」駅下車徒歩1分
りんかい線「国際展示場」駅下車徒歩5分
入場料無料

⬆セガ単独の大型イベントとして今年で3回目を迎えますますヒートアップ!!（写真は去年の様子）

3つの全国大会決勝を同時開催!!

4月5日(土)
頭文字D〜Another Stage〜ver.2 史上最速伝説
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002 WCCF CUP WINNER'S CUP

4月6日(日)
バーチャファイター4エボリューション 格闘新世紀Ⅱ

家庭用機はソニックが揃い踏み!!

キューブでは『ソニックアドベンチャーDX』と『ソニックメガコレクション』（発売中）、GBAでは『ソニック ピンボール パーティ』が出展予定。また『決定版！ ニッポンプロ野球〜水島野球オールスターズVSプロ野球』（仮称）も映像のみ出展される可能性がありそう。

⬆アニメ化で盛り上がるソニックは、3タイトルまとめて出展!!これは最新作『DX』

⬆『ソニックピンボール〜』はGBAオリジナル新作。もちろんプレイアブル出展だ

おたより魂

「ソニックX」に反響続々!!

前号のソニックアニメ化の報を受けて、ソニックのおたよりが急増。というわけで今回は特別にプチソニック祭り！（1枚別のもあるけどね）

⬅京都府／楠チェリーさん　ソニックのイベントは欠かさず顔を出しているほどの熱狂的ファンだとか。がんばって!!

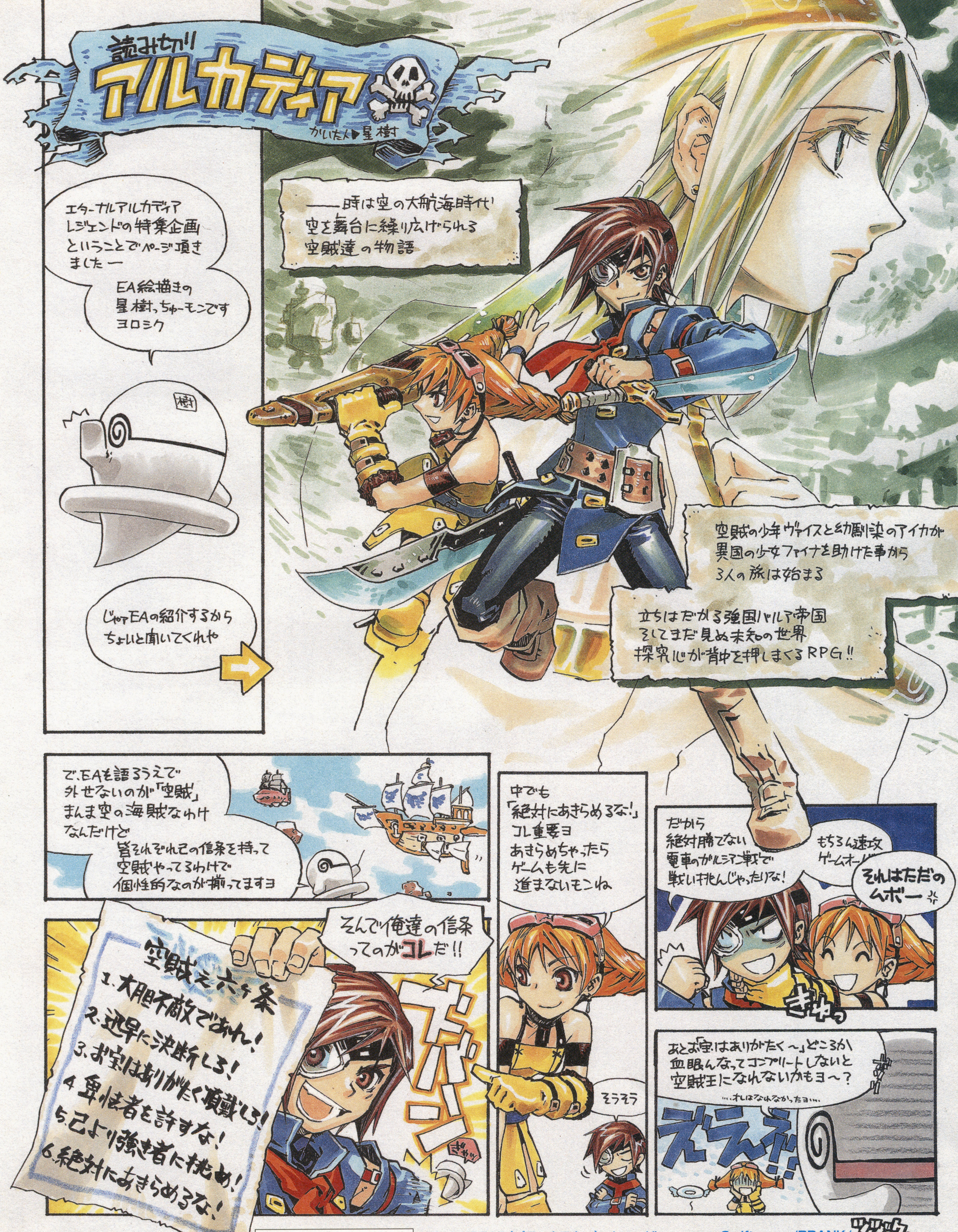
⬅富山県／ソニくるんさん　テイルスファン多し。早くもアニメの主人公クリス、ゲーム版『ADV3』に期待…!?

⬅埼玉県／しらいふうさん　ソニックは未プレイだけどアニメに期待しているとのこと。「X」の意味は気になるよね

⬅兵庫県／豆太郎さん　ソニックじゃないけど「X」にちなんで乱入!? 高校受験は大丈夫だったのかな？

©AMUSEMENT VISION/SEGA,2001,2002 ©OVERWORKS/SEGA,2000,2002
Original Game ©SEGA ©SONICTEAM/SEGA,2003 ©SONICTEAM/SEGA,2003

お便りのあて先は　〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「せがたま」係 まで

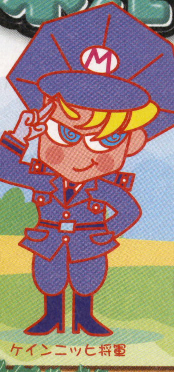


星樹先生へのファンレターは編集部まで!!

星樹さん公式&ファンサイト PRANKSTAR（プランクスター） http://homepage3.nifty.com/PRANK/

マリオ親衛隊

イラストの特大殿堂



随分と暖めいてきて、ココロも軽くなった気がします。ところで、今回はちょっとお知らせです。イラストを投稿するときは、A5サイズ以下にしてくださいね。それと、必ずイラストの裏に名前など、必要事項を忘れずにお願いします！規格外はボツの原因になっちゃうので注意してくださいね〜。

イラスト：記村 隆鶴

宮城県／ラナ犬さん

⬆「パズコレ」イラスト…と思いきや『スマブラDX』だって。確かにそうとも言えるわなぁ

将軍 栃木県／夢之助 将軍

⬅「プロロ島では、慎ましくても愛情たっぷりの食卓を囲んでいたんだろうなぁ」とのコメント。うんうん、伝わってくるよね

神奈川県／柚子助さん

➡最近「和物」にはまっているそうで、着物の雑誌を参考にしながら描いてくれたそうです。テトラのかんざし姿もいいですな

埼玉県／ぷくゆきさん

⬅『FE』って戦いのストーリーだけど、現実の戦争はイヤだよね。そんな想いを込めて、幸せの青い鳥を飛ばしてくれました

将軍 埼玉県／茉莉花 将軍

➡テトラの髪型って、やろうとしたら結構難しいだろうねえ。ぜひとも試してくださいまし（笑）

⬆受験シーズンが終わったと思ったら、今度は就職活動が大変になる人もいるのね。頑張ってください！

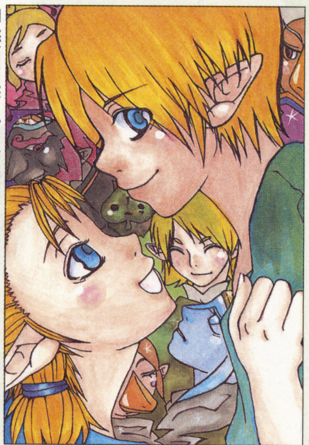
千葉県／えのさん

少佐 大阪府／桃姫ユリさん

⬅ファンレターのリクエストにお応えして、テトラとダークリンクを描いてくれました。ところで、ダルいという体は大丈夫？

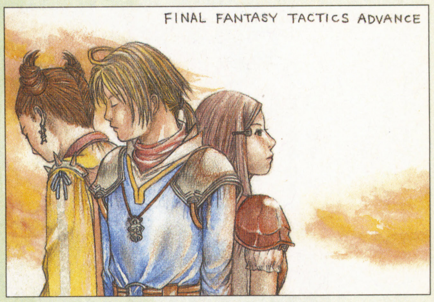
少佐 神奈川県／雫さん

⬅パソコンソフトの「イラストレーター」を手に入れて、早速使って描いてくれました。新しいツールは慣れるまでが大変だね



神奈川県／ゼル奈さん

➡リンクとアリル。そして冒険を支えてくれたたくさんの仲間たち。いろんな想いが交錯して、物語ができていくんだね

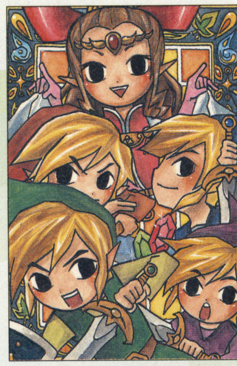


↑「オウガではありませんが、マリンゼルガ様にこのイラストを捧げます」とのコメントでした

大尉 神奈川県／中谷流水さん

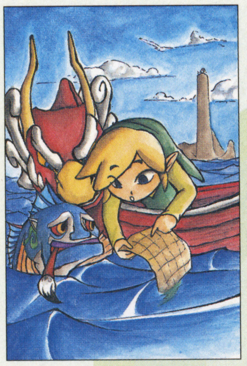
←『新約聖剣伝説』のイラスト。春めいてきた季節にピッタリの新緑なイラストがとってもキレイです

神奈川県／メリーランドさん



←『ゼル伝 4つの剣』もいよいよ発売。カセットが4つないと4人では遊べないけど、楽しいからやって欲しいです

愛知県／秋里ひいろさん



←海の上で海図を描いてもらっているリンク。徐々に海図ができあがっていくのがいいんだよね

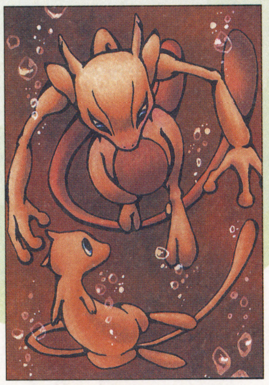
東京都／Bossさん

←よ～っく英文を読んでください。スペルを入れ替えてあるので、「メトロイド オモロイド」になってます。一瞬気づかなかったよ～

?県／笑笑さん

←2月27日の『ポケモン』7周年を記念して描いてくれた作品。あぁ、もうそんなに経つんですねぇ。7年前って皆さん何歳でした？

少佐 東京都／きさらぎ浅葱さん



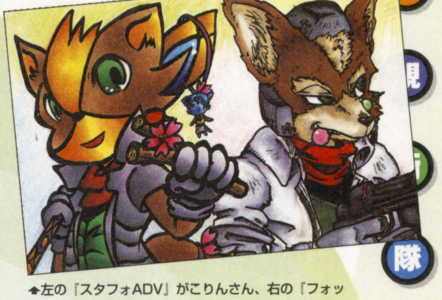
←幻のポケモン、ミュウとミュウツー。ミュウが手に入ったときはホントに嬉しかったナァ。なんだか思い出します

栃木県／あちひろさん

←『風タク』のヴァルーとメドリを「仲良しな感じで」描いてくれました。デフォルメ具合がすごくいいです！

山梨県／Q丸さん

将軍セレクション



↑左の『スタフォADV』がこりんさん、右の『フォックス64』が鳥居さんです。花とだんごか…

中佐 東京都／こりんさん＆京都府／鳥居 鷹介さん

←リンクとマロンの春なイラスト。いろいろな物を張り付けて、桜の感じを演出してくれました

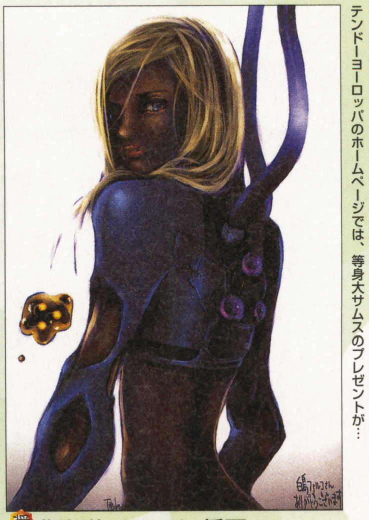
栃木県／綾瀬瑠璃さん

←こちらはポケモンと一緒にお花見の図。あの世界でお花見があったら、きっと色んなポケモンが集まってくるね

東京都／るるんぶさん

←やっぱし春と言ったら桜です！ 満開の桜に囲まれた時の気分は、何回味わってもいいもんです。夜桜も最高！

岩手県／くりきんとんさん

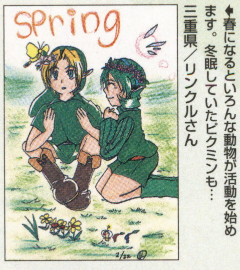


←『メトロイドフュージョン』のサムス。半スーツ姿で、逆光を浴びています。ニンテンドーヨーロッパのホームページでは、等身大サムスのプレゼントが…

将軍 北海道／テツカ 将軍

←『スタフォADV』のクリスタル。ちょうど卒業式の頃だもんねぇ

大阪府／ジギタリスさん

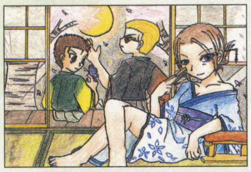


←春になるといろんな動物が活動を始めます。冬眠していたピクミンも…

三重県／リンクルさん

←好きな2人を春っぽく。「水崎ありあちゃんに捧げます」とのコメントです

北海道／きまぐれうさぎさん

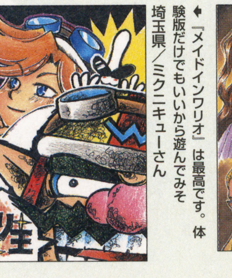


↑和風で春な『バイオ』キャラたち。ジルの着物が色っぽいね

埼玉県／猿飛佐助さん

←中植センセはいったい何回見たんでしょうか。すでに6回は越えてるはず…

神奈川県／浅川日莎さん

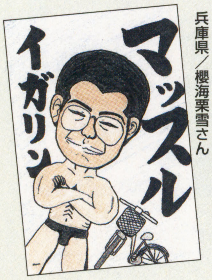


←『メイドインワリオ』は最高です。体験版だけでもいいから遊んでみそ

埼玉県／ミクニキューさん

←入院中の弟へ送るというイラスト。弟さんどうしちゃったの？ 頑張ってね！

北海道／猫姫さん

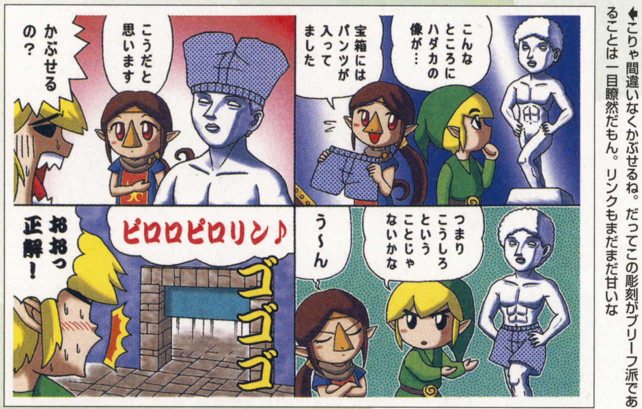


←ガハハハハ。編集部のイガリンですな。チャリで通勤している強者なのじゃ

兵庫県／櫻海栗雪さん

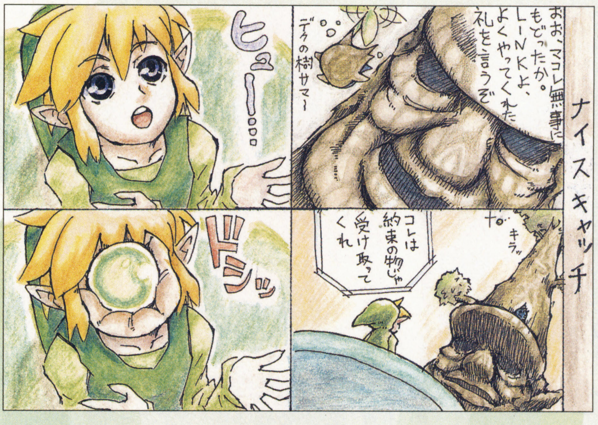
マリオ親衛隊

4コマの長屋



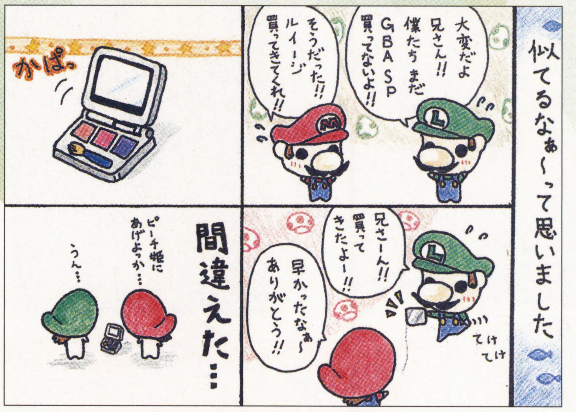
新潟県／シルビアンさん

↑こりゃ間違いなくかぶせるね。だってこの彫刻がブリーフ派であることは一目瞭然だもん。リンクもまだまだ甘いな



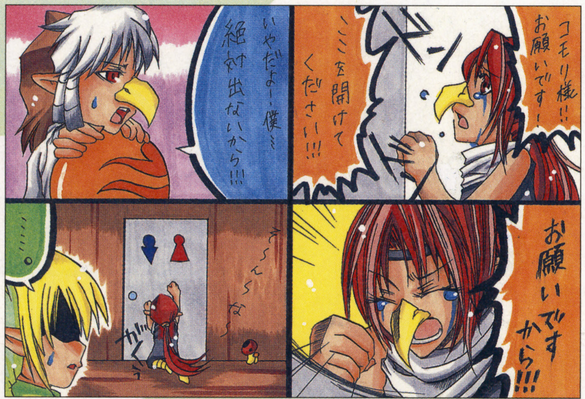
山口県／伝説さん

↑受け取れよ、ちゃんと。ちょっと天然系が入ってるリンクかね。ずっとこんな感じで冒険を進めてたら大変ですな



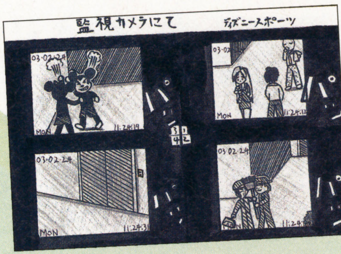
大阪府／水鱗火燐さん

↑かわゆい。なんかとってもキュート。SPが買えない人は、電車の中でコンパクトを持ってゲームプレイの気分を味わえ!



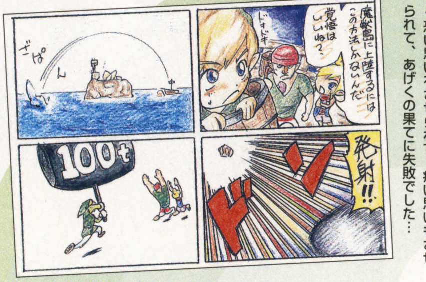
新潟県／水木 蛙さん

↑こりゃ泣きたくもなるわな。こんなところにこもられても困るっちゅーねん。絶対に出ないって、実はアレが出ないのでは…



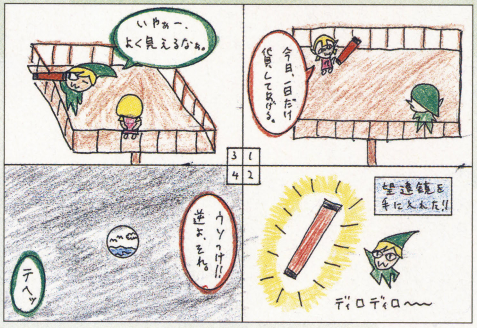
東京都／梶原 宏さん

↑なんか裏側です。夢が壊れるから見てはいけない部分です



千葉県／丸男さん

↑恐い思いをさせられて、痛い思いもさせられて、あげくの果てに失敗でした…



東京都／ブラザーズ弟さん

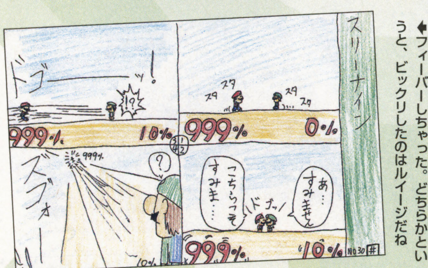
↑間違えてるのに、「ホントだ」とか言って、間違えてない気になることってあるよね。恥ずかしいよね

神奈川県／あみさん

↑4人いるとバトルになります。確実に。協力して冒険する方が少ないかもね…

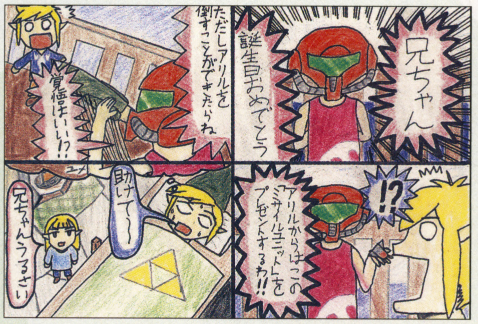
↑ニテン堂のツクルハジメさんはヅラではないか…という疑惑が持ち上がってます。どうよ?

神奈川県／アズマフースケさん



神奈川県／にんてん丼さん

↑フィーバーしちゃった。どちらかというと、ビックリしたのはルイージだね



神奈川県／れっさぁパンダさん

↑すげぇ妹だ。ミサイルユニットがもらえたら、きっと冒険も楽になるハズなんだがなぁ

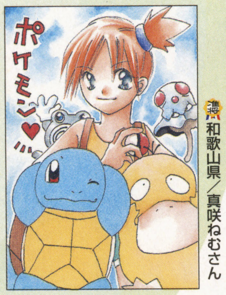
マリオ親衛隊

イラスト高層雑居ビル

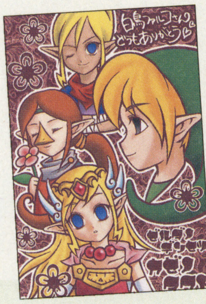
『メドリちゃんのかわいさに描いてしまいました!!』だって
鹿児島県／SAYURIさん

『風タク』のやんちゃ坊主、キラービーです
岐阜県／かよこさん

徐々に発売日が近くなってきた『FE烈火』。だんだんイラストも増えるだろうね
滋賀県／緋鷹 要さん



ゼニガメがアクアさん、それ以外が真咲さんです
大阪府／アクアさん&
和歌山県／真咲ねむさん



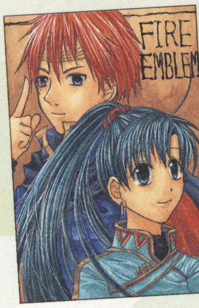
85号でもらったファンレターがとっても嬉しくて、感謝の気持ちをこめて描いてくれました
熊本県／みらいさん

『FE』は難しすぎて全然進みません」だって。そこがまたオモシロイとこなんです!
東京都／松任谷ヒカルさん

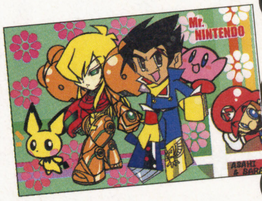
四谷駅のポストから投函してるの？ オレは今、通勤に四谷駅使ってるんだよね
埼玉県／相澤ともねさん

『FFTA』のイフリート。ハマり過ぎて、前号は投稿できなかったそうです（笑）
東京都／RYOさん

『ゼルダ』大好きです」だって。もちろんオレも大好きです!
和歌山県／小坂まり子さん



「祝！『FE』の新作ってことで、気合いをいれて描いてくれた作品です
埼玉県／寿さん



『ドリラー』風なイラストだよ
岡山県／あさひさん&
東京都／堀江沙羅さん

「ハジツケタウンの東の13番道路が大好きです」とか
兵庫県／都論ぽーんさん

『風タク』のゼルダ姫のアイシャドウが色っぽいって。そうだねぇ
大阪府／はるさめまななさん

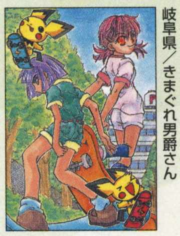
仕事が忙しくてゲームする時間が無いそうです。オレも同じだよぉ
岩手県／草野りっくさん

『ドクマリ』は初めてプレイした任天堂ソフトだったんだって
鹿児島県／原キチさん

上が朱奈さん、下が咲川さんです
香川県／朱奈さん&
香川県／ぽなーか咲川さん

『キャリバーII』のリンク。まさかここで活躍するとはねぇ
高知県／谷マコトさん

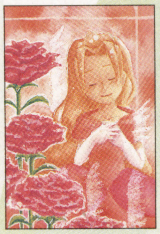
久しぶりだという色鉛筆。いつもと違って柔らかくていいですね
神奈川県／刻樹勇騎さん



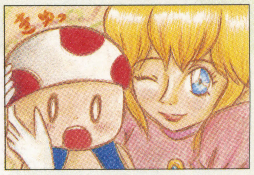
「暖かくなってきたので、公園でスケボーやスケートをしたくなったので」
岐阜県／きまぐれ男爵さん

ひさびさに手描きのイラストです。『エグゼ』のメイルちゃんです
京都府／白鷺みかんさん

ミュシャが好き人ってたくさんいますね。アールヌーヴォー万歳じゃ
福井県／ピューリタンさん



『マザー』のクイーンマリー。カーネーションに囲まれたイラストです
埼玉県／さだたさん



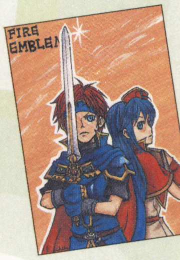
受験が無事終わったと言うことで投稿してくれました。サンキュ！
東京都／カラメル☆キャラメルさん

『パネポン』にはまったそうです。ソフィアと羊さんがおきにだとか
北海道／夏色 彩さん

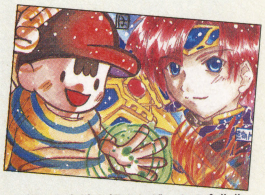
『ブラックマトリクスゼロ』より。「E」はエンジェルの意味だって
愛知県／土屋はやとさん

姫の衣装がアジアっぽくていい感じだとか。全体的にアジアン風だよね
京都府／ミッチェルさん

カード風に仕上げてくれたという、『風タク』のメドリちゃん
福島県／藤野カンナさん



なかなか掲載されなくても、頑張って投稿してくれてありがとうです！
東京都／キリユ一覇さん



好きな友達と好きなゲームの合作作品。楽しく描くっていいことだよね
鹿児島県／煮物Mさん&東京都／はつきちさん

『シレン64』はいいよね。はやいとこキューブでやりたいよ～
鹿児島県／瑞綺椎風さん

『ドリラー』の世界観っていいよね。イラストもすごくカワイイです
愛知県／Sevenちゃんさん

『キャッスルヴァニア暁月』の蒼真。繊細な感じが素敵だとか
秋田県／HENさん

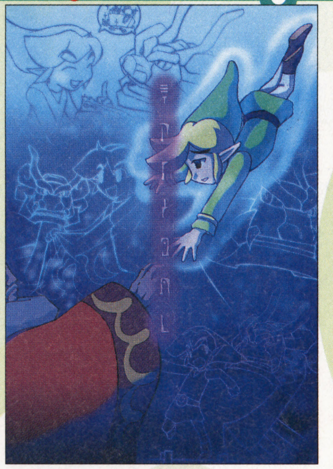
「不思議な感じがするので、ムーンパスの雰囲気が好きです」とか
北海道／拳 隆美さん

ちょっと優しそうな感じのダークリンク。戦ってない時もカッコイイ！
愛知県／星井みかんさん

マリオ親衛隊

今月のお題『出会いと別れ』

千葉県／犬飼鈴助 将軍
⬆出会いと別れを繰り返して物語を紡いでいく『ムジュラの仮面』。いいテーマを選びましたね



東京都／白唯ひろみさん
⬆意味深な『風タク』イラストですね。プレイした人には、お題の意味も分かるでしょう

静岡県／霜月 祥さん
⬆色んな人との別れや出会いを繰り返して成長していく主人公たちがとっても大好きという『聖剣2』

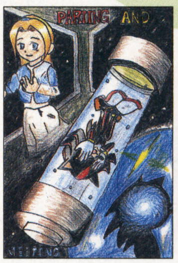
？県／すみれさん
⬆「出会いがあるから別れがあるのはしょうがないですけど、やっぱり別れはさみしいよう」とか

マリオ親衛隊

福岡県／東雲 龍さん
⬅「リンクに限らず、人は出会いと別れを繰り返すもんなんですね」

千葉県／さとしさん
⬅アニメでのカスミ、タケシと別れるシーンでかなり泣いたんだそうです

福島県／ZENZO→さん
⬅「歩いてきた道を～」って思わず続けちゃいたくなりました。ミーシャですとも

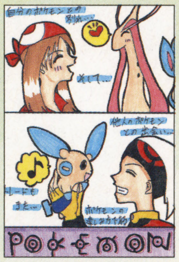


愛媛県／017さん
⬅「シャドウがアークを離れたとき、マリアとの別れは辛かったでしょう」

茨城県／葉月みかさん
⬅お題の「出会いと別れ」を心に思いながら、イラストを描いてくれたそうです

神奈川県／清松青竜さん
⬅『マザー2』の攻略本見ながら描いてたら、またイチからやりたくなったとか

兵庫県／中川くりるさん
⬅「『マザー2』はたくさんの出会いと別れを教えてくれるゲームだと思います」



愛知県／ポケマニさん
⬅お題を見て、すぐにポケモンとの出会いと別れを思ったんだそうです

千葉県／PINKさん
⬅『バイオ0』のレベッカとビリー。この2人は今後のシリーズにも出るのかな？

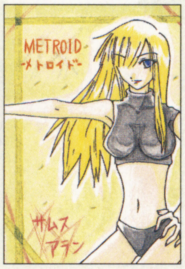
北海道／紅華さん
⬅「妖精のオカリナ」はどこへ？という素朴な疑問。どこで別れちゃったんかなぁ

？県／はやしえりこさん
⬅『時オカ』でずっと側にいてくれたナビィとの別れ。これも寂しいよね

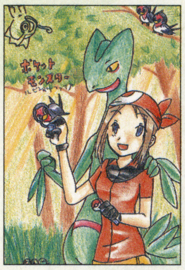
⬆卒業記念のイラストだとか。寂しさと期待感が入り交じるよね
東京都／ブルさん

祝初掲載の館

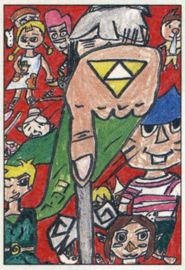
⬆ピーチ姫とデイジーのコンビ。デイジーがなぜかワンワンを持ってるぞ
京都府／夕城美佳さん



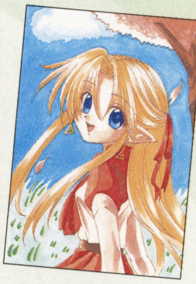
⬅『スマブラ』で初めてサムスを知った人にとっては、新作2つは新鮮かもね
荒県／月影隼人さん



⬅『ルビー・サファイア』。カクレオンが木のところに隠れているぞ
東京都／月見だんごさん



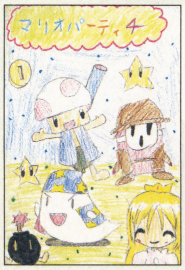
⬅タクトを勢いよく振っているリンク。大胆な構図が気に入りました
東京都／チキチキ。さん



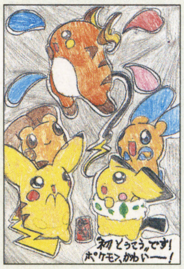
➡桜の木があって、とっても春らしいイラストです。さわやかでいいですね
東京都／冴輝一馬さん

⬅『パズコレ』は、めったにゲームをしないお母さんもハマったんだとか
広島県／記誌さん

⬅クマのぬいぐるみを抱きしめるロイ。「ろいくん」ってあたりがカワイイです
愛知県／ててちゃんさん



⬅やっぱ『マリパ』はいいよね。みんなで楽しめるパーティゲームって好きだなぁ
富山県／マリパ４さん



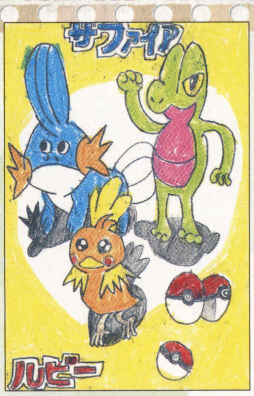
⬅ポケモンってほんといろんな種類がいるよね。かわいい系が好きなんだね
大阪府／みかんさん

➡めずらしいポケモンのラティオスとラティアス。つかまんないよねぇ
東京都／クラモネさん

イラスト10歳未満

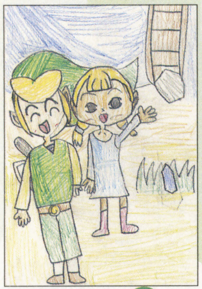
◆リンクが大好きな女の子だそうです
長野県／みあさん（5）

◆かわいくてりりしいクロノアだね
群馬県／カクゾーさん（8）



◆たくましく成長したするけど、最初はかわいいよね
新潟県／ジョーカーさん（9）

◆プロ野球は好き？ どこのファンなのかな？
青森県／キムタクさん（8）



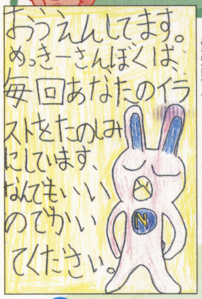
◆ふたりともすっごく楽しそうだね
宮城県／菊池加奈子さん（8）

◆『風タク』のイメージが出ているね
高知県／国とう梨絵さん（8）

◆なんとステンドグラス風に挑戦！ 上手いなぁ
静岡県／ぴんくぼおるさん（8）

◆マンガに出てきそうなリンクだね
岩手県／マリモさん（8）

イラストファンレター



愛知県／ミスターオコリザルさん

愛知県／あいりんごさん

宮城県／緋影奇羅々さん

滋賀県／ザクロさん

奈良県／スーパールイ子さん

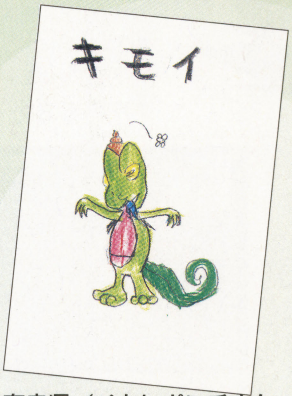
キレてるかたたち

◆へぇ～それは知らなかったナァ。オレはてっきり、ポンポコリンでノリノリな3歳児だと思っていたよ

奈良県／よっさんさん

◆イェイェイ。シェゲナベイベー。みんな、ノってるか～い！ ロックマンって直訳すると岩男なんだぜ。ベイベーヨロシク！

奈良県／てんちゅうさん



◆きもいわ、とっても。なんなのよ、あなた。ちょっと不潔よ。たまにはオシャレしないとモテないわよ（おすぎ風に）

奈良県／イカレポンチさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.89は4月4日必着
Vol.90は4月21日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

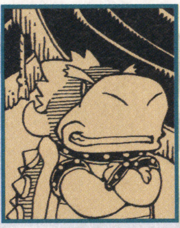
ケインニッヒ将軍

階級特進者

准将	和歌山県／真咲ねむさん
	岐阜県／かよこさん
	京都府／白鷺みかんさん
准将候補	東京都／きさらぎ浅葱さん
	岩手県／草野りっくさん
中佐	東京都／こりんさん
	大阪府／はるさめまななさん
中佐候補	大阪府／桃姫ユリさん
少佐	神奈川県／雫さん
	香川県／ぼなーか咲川さん
少佐候補	愛知県／Sevenちょんさん
大尉	神奈川県／中谷流水さん
	和歌山県／小坂まり子さん
	福島県／藤野カンナさん
	鹿児島県／瑞綺椎風さん
大尉候補	岡山県／あさひさん
少尉	千葉県／丸男さん
士官学校卒業	神奈川県／刻樹勇騎さん
	東京都／白唯ひろみさん
士官学校卒業検定開始	滋賀県／緋鷹 要さん
士官学校4年	岩手県／くりきんとんさん
士官学校2年	千葉県／えのさん
	京都府／鳥居 鷹介さん
士官学校1年	千葉県／さとしさん
	茨城県／葉月みかさん
特務曹長	静岡県／霜月 祥さん
特務曹長候補	熊本県／みらいさん
	秋田県／HENさん
曹長	神奈川県／浅川日莎さん
曹長候補	埼玉県／相澤ともねさん
伍長	東京都／Bossさん
	福岡県／東雲 龍さん
伍長候補	埼玉県／寿さん
上等兵	埼玉県／ぷくゆきさん
	栃木県／あちひろさん
	神奈川県／アズマフースケさん
	東京都／松任谷ヒカルさん
	福島県／ZENZO→さん
上等兵候補	愛知県／秋里ちひろさん
	山梨県／Q丸さん
	北海道／猫姫さん
	新潟県／シルビアンさん
	京都府／ミッチェルさん
1等兵	大阪府／ジギタリスさん
	岐阜県／きまぐれ男爵さん
	愛知県／星井みかんさん
	北海道／拳 隆美さん
	奈良県／よっさんさん
1等兵候補	栃木県／綾瀬瑠璃さん
	神奈川県／にんてん丼さん
	千葉県／PINKさん
	静岡県／ぴんくぼおるさん
2等兵	宮城県／ラナ犬さん
	愛知県／土屋はやとさん
2等兵候補	神奈川県／ゼル奈さん
	山口県／伝説さん
	大阪府／アクアさん
	鹿児島県／原キチさん
	高知県／谷マコトさん
	東京都／キユリー覇さん
	鹿児島県／煮物Mさん
	東京都／はつきちさん
正隊員	神奈川県／柚子助さん
	神奈川県／メリーランドさん
	埼玉県／猿飛佐助さん
	三重県／リンクルさん
	埼玉県／ミクニキューさん
	新潟県／水木 蛙さん
	大阪府／水鱗火燐さん
	神奈川県／あみさん
	神奈川県／れっさぁパンダさん
	鹿児島県／SAYURIさん
	東京都／RYOさん
	埼玉県／さださん
	北海道／夏色 彩さん
	神奈川県／清松青竜さん
	兵庫県／中川くりるさん
	東京都／ブルさん
	奈良県／てんちゅうさん
準隊員入隊	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

89号のお題は『The Winner is…』。90号のお題は『感動の嵐』。



もうすぐ春だね～、なんだか新しいこと始めたい時期だね～…。そんなこんなで今回も多少脱力気味に始まっちゃいました「G.B.A.」。巷ではGBプレーヤーなるものが発売されるらしいですが、ウチのキューブは松下の『Q』なので～。なので～。なので～。なので～。なので～。なので～

Bowser Club Favorite Choice!

↑こっ…、コイツは…っ!? そうです、こんな隠しキャラも登場する遊び心満載のゲームなのです。当然モーションもオリジナル

「TONY HAWK'S PRO SKATER 4」

今回はスケボーゲームの名作「TONY HAWK'S PRO SKATER 4」です。このタイトル、アメリカではスゴイ人気らしいので、どんなゲームなのか気になってたのですが…。で、遊んでみて思いました。これは「マリオ64」だなと。

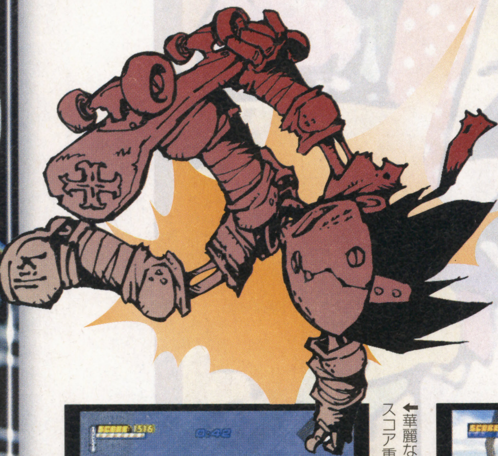
ステージの中をスス～っと滑っていると、会話ができる通行人が何人かいるんですな。例えば「○○の技を写真におさめたいから、俺の目の前で○○を出してくれ!」なんて言われるんです。そういうノルマをクリアすると経験値やお金がもらえて、能力値や新しいステージを手に入れられるんです。なんだかその感触が「マリオ64」のスター集めに似ているんですよね～。

ハッキリ言って、スポーツゲームという枠には収まらないゲーム性の奥深さが感じられました。これでもかと詰め込まれたイベント類。背景世界の作り込みもポリゴン造形からテクスチャーまで、しっかり作られています(写真ではどうしても静止画像なので地味目に写ってしまうのですが…)。そして、この手のゲームには命といえる操作性。それがもう、気持ちいいぐらいよく滑ります。

↑夕暮れの遊園地。そこは何とも言えない雰囲気をかもし出す空間です。ジェットコースターやお化け屋敷の仕掛けが楽しいステージ

↑動物園も縦横無尽に滑れます。普通こんな所に入ると怒られますけどね。でも肉食動物の檻の中はゲームといえども危険がいっぱい

↑こちらはロンドンの市街地コース。ロンドンといえばやっぱり2階建ての赤いバスですよね。後部に掴まって滑ることも可能です

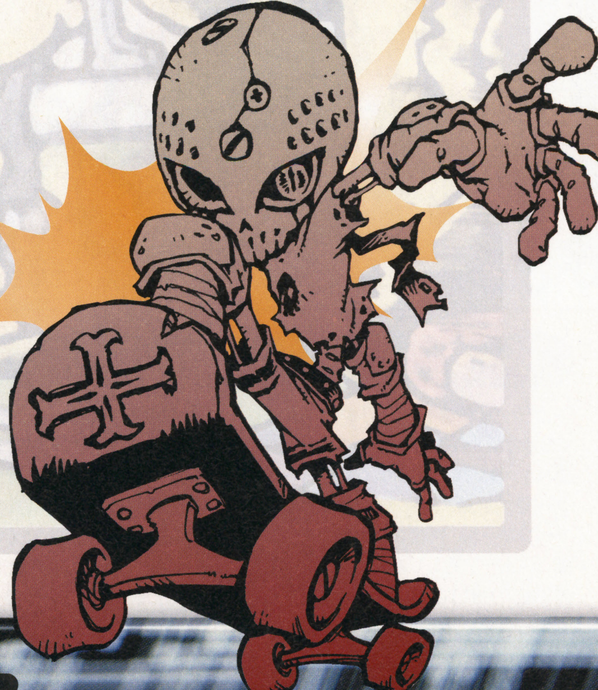


↑華麗なプレイで魅了するも良し、スコア重視で技を決めるのも良し

↑目につく所は大抵スライドで滑れます。とにかく挑戦あるのみ

ところでスケボーってみんなやったことあるかなぁ。けっこう危ない乗り物(?)なんだけど、ゲームでもそれは表現されています。例えば転けると血が飛ぶ(それほど大袈裟ではなく)し、ジャンプの着地に失敗すると、それはもう苦しそうに呻きます…。この辺は好き嫌いが出そうだけど、何も感じないよりはマシかな。

日本ではスケボーゲームって、あんまり流行った記憶がないんだけど、これならみんなにも自信を持ってオススメできるかなぁ。「SSXトリッキー」の時もそうだったけど、海外のスポーツゲームって見た目やパッケージでかなり損してる気がします。でも、スポーツゲーム大好きなアメリカで大流行したゲームだけあって、流石に納得なデキです。是非、日本のユーザーにもプレイしてもらいたいなぁと思うのですが…、どこかのメーカーさんが持ってきてくれないかなあ。

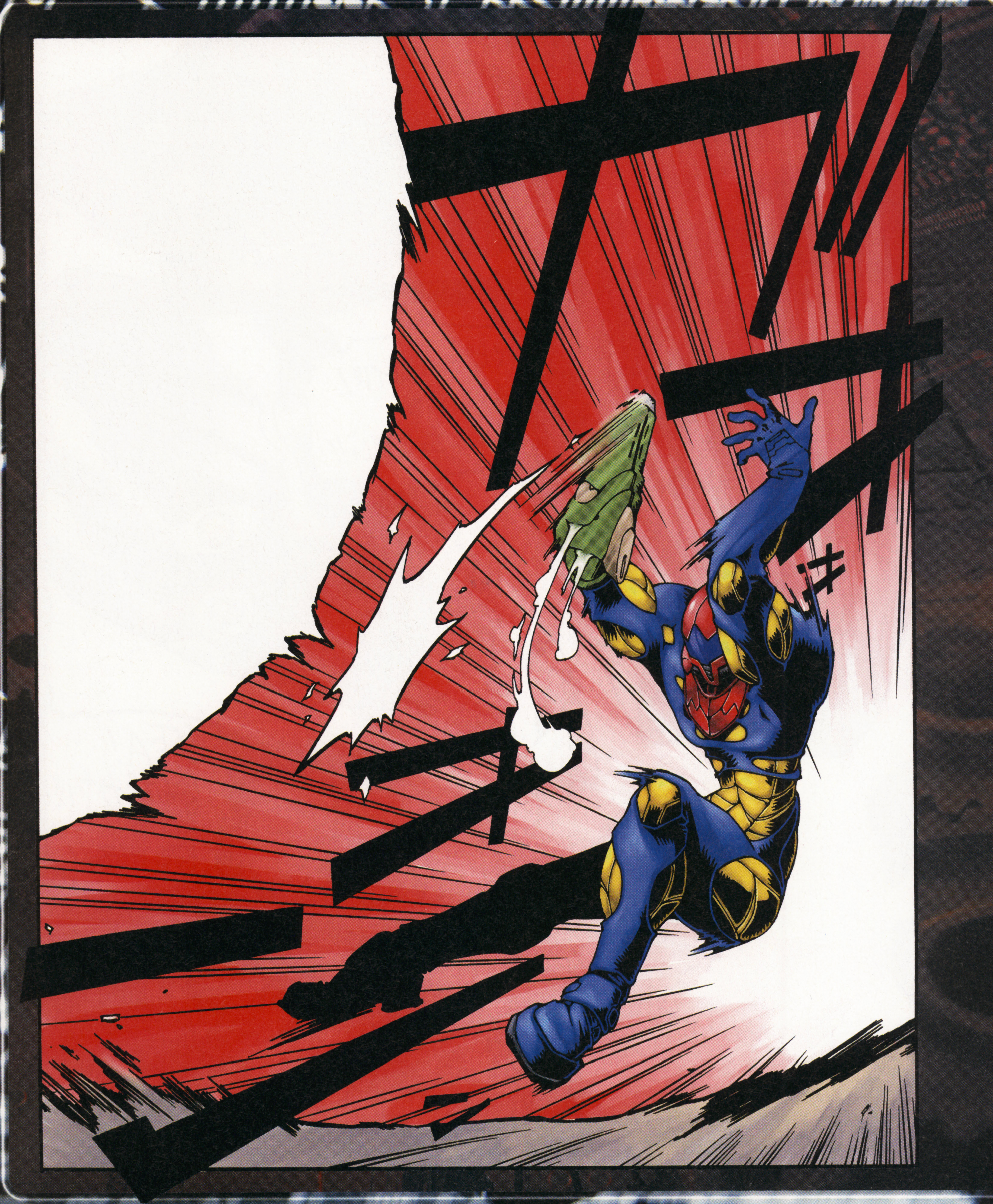


次号は感動の大作『VEXX』というソフトを紹介します。お楽しみに!!

何やっとんだ！
オマエが生命エネルギーを吸われてどうする！
こうなったら使うしかないわ…
この人（ロボ）の安全を考えて今まで使わなかったんだけど….
ガツ
ガツ
ガツ
そんな事言われましても！うおおおお～～!!
オォオーオォオ
ボヒュ
えっ?
ピッ

もともとこの話って、かっこいいサムスが描きたくて始めたんですよね〜。ところがサムスはずっとHEIHO-の背中の中（笑）

そういえば、首領の息子の名前を知りたいというコメントをアンケートハガキでよく見ました。でも闇の組織なので秘密です



うわっ！ カラーページでドカンと1コマ。64時代では考えられないページの使い方ですな（笑）

こうしてゴショッカーの計画は、
サムスアランの大活躍によって
大失敗に終わったのである…
そうですね。
しばらく
この星から
離れるか…
BYE BYE
ヘルプミ〜〜!
その後、彼らの姿を見た者はなく
次第にその存在は忘れられていった

★MY DREAM★
夢毎新聞

発行所：東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
ゴショッカー東京支部 (C)GOSHOCKER 2003

巨大ロボ大暴れ

ゴショッカー、撤退を表明
地球圏内の出版業界等に衝撃

現場は一時、騒然とした＝千葉県市川市で9日午後3時5分、中植茂久写す

以前から問題になっていた謎の誤植団体ゴショッカー（GOSHOCKER）による一連の誤植問題が、思わぬ展開で解決に向かいそうである。事の発端は先週目撃された直列流星という怪事件らしいのだが、その件に関して防衛庁他、各方面からの正式発表はまだない。

AB通信によると、銀河連邦が問題解決に乗り出していたと伝えている。ゴショッカーが宇宙的規模の団体であるのが要因であると思われるが、それにしても、あまりにあっけない最後である。実にゴショッカーらしい。

現地で、あの有名なバウンティーハンターサムス・アランの姿も目撃されており、予想以上に事態が深刻化していたと思われる。

事件解決をうけ、特にゴショッカーに苦しめられていた雑誌「ニンテンドードリーム」編集部の左尾編集長は「やっと誤植無しの雑誌がつくれるかと思うと、感無量」と喜びに涙しながら語った。

ただ、ゴショッカーの首領とみられる黒い鳥やその手下達は、未だに行方不明である。【中植茂久】

武道家が行方不明

連行方不明のブラックラッピー

日本の伝統芸能である「ニンドリ拳」の創始者ブラックラッピー氏が先日から行方不明になっている事が明らかになった。同氏は先日の巨大ロボ事件から姿を消しており、警視庁では事件に巻き込まれた可能性があるとして、同時に行方不明となった謎の黒全身タイツの居候と共々、行方を捜索中である。【中植茂久】

道場近隣を連日探し続けるHEIHO-氏のけなげな姿に同情の声も＝中植写す

必殺

海外のゲームはどうして国内では敬遠されがちなのだろうと考えた時、やはりキャラクターの馴染みにくさが問題なのでは？と思う▲実際にプレイすれば面白い海外ゲームというのは沢山ある。ただ、プレイする気を起こさせてくれるゲームは少ない。主人公に愛着が持てないのだ▲一番の問題は文化の違いによる好みの相違だろう。国によってキャラの骨格自体が大きく変化するし、顔つきや表情も違う▲だが不思議なことに海外のゲームを国内で発売する時そのままのキャラで発売する事がほとんどである。そろそろローカライズ専門の会社が登場してもいいのでは？

任天堂の事ならおまかせ！
いつでも最新情報満載号
Nintendo DREAM

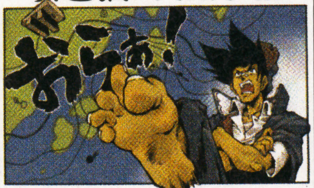
NEWSLINE

うどんでバチッ!!　25

最近、ひどい静電気に悩まされている某編集者N。先日、ついに食べようとしたうどんの「つゆ」で感電するという快挙を達成。速報。

「食道楽麹町」最終回　20
ついに五目番長杯決勝　28

お天気
井上満の天気予報



ノワッス！久しぶりだな、井上満だ。なにぃ、俺を知らねぇってか？そんなモグリのニンドリ読者は、ほっといて早速、今日の天気いくぜ！…って思ったけどスペースが無くなったから、今日の天気は明日まとめて教えてやるぜ。

本誌の内容に関するお問い合わせは… 03-3556-3313

E-mailでの投稿も随時受付中　【ニンドリ学園】64forum@pc.mycom.co.jp　【ドリテク】64dtech@pc.mycom.co.jp

投稿マニアを短期養成
創業50年
芸達者
通信講座
文字ネタ一筋、確かな実績！
◆毎月、珠玉の文字ネタを使用（手本集としてお使い頂けます）どなたでも短期間に上達。
仙人までいる充実の講師陣
◆当学園の経験豊かな講師陣が誠心誠意、貴方の作品を審査いたします。まずは三ヶ月間、お試しになって下さい。
『今ならバッチさしあげます』
学校法人 ニンドリ学園 ○○係
FAX 03(3556)3287
入学金無料！

コレで君も洋ゲー好き!?
通信講座
中植茂久が独断と偏見で監修してます
Bowser Club Oops! Favorite Choice!
●クッパ様クラブおすすめソフト●
海の向こうのスンゲーGAMEを日本に居ながらにしてお勉強！
ただいまニンドリの無法地帯「G.B.A.」で不定期連載中！
G.B.A.
GATHERING BUG ACADEMY

こうじまち寄席
さおへん亭夢麻呂
独演会

6/21(日)
14:00~18:30
第3亜空間内公民館
主催：毎日コミュニケーションズ
ゲスト/トンカツ亭かややんとゆかいな仲間達
全席指定￥14,000(税込)
GOSHOCKERチケットセンター
TEL G25-F89T-55658WK7K

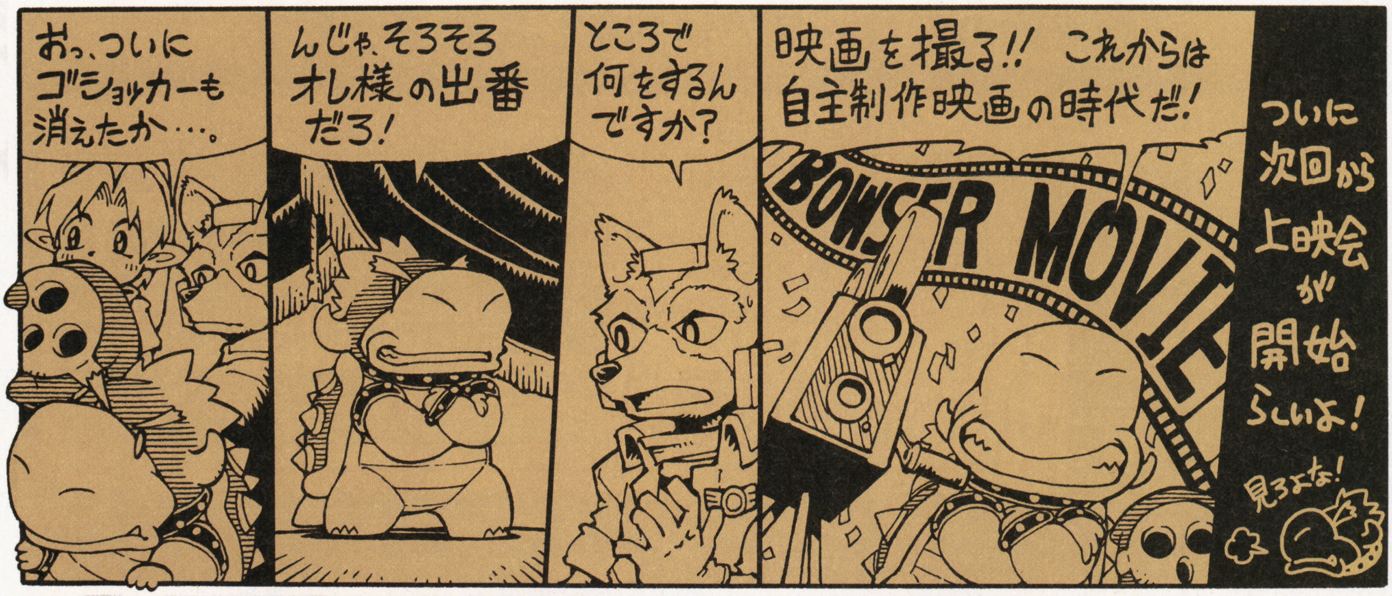
全星系ベストセラー!!
★ニンドリ伝統の秘密がいまここに！
誤植の原理
ふりがなの神秘
ニンドリ編集者 かややん＝著
いまや、どこもかしこも誤植のない場所はない。そんなせちがらい世の中に一石を投じる問題作！
定価2100円
マリオ親衛隊歳時記
大人気コーナーの裏話をついに公開
岩崎桂著
親衛隊誕生秘話からゴショッカーの親衛隊占領まで、今までベールに包まれていた「マリオ親衛隊」の裏側をコーナー担当者岩崎が激筆。これを読めば、親衛隊の全てがわかる！歴代掲載者の豪華一覧表付き
定価4800円
ニンドリ書房　〒102-0083千代田区麹町4-2 第2麹町ビル8階※税別価
http://www.nindori.com/

毎号ゲームキューブ&GBアドバンス情報がギッシリ!!
Nintendo DREAM ニンテンドー ドリーム
毎月6日と21日発売！　月2回で2倍の面白さ!?
任天堂を遊ぼう！
ニンドリで遊ぼう！
定価：490円　※一部地域は発売が遅れることがあります。御了承下さい。
株式会社毎日コミュニケーションズ　〒102-0083　東京都千代田区麹町4-2　第2麹町ビル8階
TEL 03-3556-3313　FAX 03-3556-3287

おめでとうございます!!

そんなこんなで、ついにゴショッカーは撤退しました。これで次号のニンドリから**「誤植無し」**という事に相成りました。いや〜、日頃からゴショッカー撲滅を願っていたサオヘンも、これで枕を高くしてぐっすり眠れる事でしょう。とにかくおめでとうございます。

それからコレを期にこの「G.B.A.」のページも大改造する予定です。へっへっへっ〜、何をするかは編集長には口が裂けても言えませんなぁ。次号では日本で4〜5人ぐらいが大喜びすると思う超・超マイナーネタで、きわ物道を極めたいと思います。DDユーザーはお楽しみに!!（この時点ですでにバレバレ）



PSOオンライン通信

←ホワイトデーのイベントなんかも開催されてます。こうした時期的イベントはプレイするタイミングを逃すと後悔するので、積極的に参加していこう!

↑敵がいっぱい出てきて、アイテム集めや経験値稼ぎにとても便利な「殲滅イベント」も何種類か始まってます

現行版と修正版の狭間で…

最近、「修正版」に移行しようかな〜なんて悩んでます。いや、PSOユーザーじゃないと何の話だかさっぱり分からないと思うのですが。かややんも「早く修正版に来なさい。修正版はいいぞ〜」と熱心に勧誘してきます。う〜ん、どうしよ〜かな〜。

ホント言うと、新規PSO参入のニンドリ読者さんがオンラインでニンドリ関係者に会えないのは、かなり寂しいかな〜なんて思って現行版を離れかねていたり…。

今でもたまに会うんですよね「最近やっとオンラインを始めることができたんですよ〜」と、話しかけてくれるニンドリ読者のPSOユーザーさんが。まぁ、そんな出会いも以前ほど多くはないのですが。

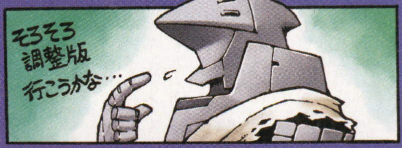
そんなわけで、ちょっとアンケートらしきものを実施したいと思います。関係者は振るって御応募を!

←すっかりひと気のない現行版ロビー。最近、読者さんに会うこともめっきり少なくなりました…。これはかなり寂しい状況です

→人が少なくなっても劇などの活動は続いてます。金曜日の夜11時頃、3−6−11にいってみよ〜（現行版）

ニンドリPSO情報緊急募集!!

最近やっとPSOを始めたけど、なかなかニンドリ読者に出会えない。そんな読者様の為に、普段ニンドリ読者がどのあたりで活動しているのか、アンケートをとりたいと思います。何時・何処で・どんなメンバーが集まってるかを教えてください。後日、「ニンドリ活動範囲」として紹介しようと思っています。それにしても、また集会とかしたいですなぁ〜。



最新の裏技情報満載の「ドリームテクニック」コーナー

ドリテクの殿堂

今回の目玉は海外発のアクションゲームのチートコードだ!! なんかさ、海外のゲームって多いよね、チート。

はみテクの殿堂

『ゴジラ』のテクは、海外のウェブサイトに載っていたらしい。…だからといって、原文をそのまま送られても困るのですが。必死に翻訳したけどね

GC

大夢 ワールドサッカー ウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション

東京路／ジョニ男

他機種のシリーズではおなじみのテクです

『ウィニングイレブン』シリーズに入っているドリテク。隠しモードと、クラッシックチームの出現条件だ。サッカーファンなら懐かしく思う、往年の名プレイヤーたちも使用可能だ。

←隠し選手も続々と追加される。ぜひ全員出しておこう。

隠しモード出現

1.条件	2.出現モード
コナミカップをクラブチームで優勝	コナミカップをエディットでクラブ実況を変更
コナミカップで優勝	対戦相手の設定を変更
マスターリーグＤ１で優勝	クラブＶＳナショナルチーム。クリアするごとに隠し選手12人出現。47人までいる。

クラッシックチーム出現条件

難易度やトーナメント参加チーム数どれでもいいので、各カップで優勝すると対応したチームが出現する。

優勝するカップ	出現チーム名
インターナショナルカップ	ユーロオールスターズ
インターナショナルリーグ	ワールドオールスターズ
ヨーロッパカップをイングランドで	イングランドクラシックス
ヨーロッパカップをフランスで	フランスクラシックス
ヨーロッパカップをオランダで	オランダクラシックス
ヨーロッパカップをイタリアで	イタリアクラシックス
ヨーロッパカップをドイツで	ドイツクラシックス
アメリカカップをブラジルで	ブラジルクラシックス
アメリカカップをアルゼンチンで	アルゼンチンクラシックス

GC

中夢 スパイダーマン

カプコン／公式情報

シークレットコード公開

スパイダーマンのシークレットコードを完全公開!! 見所は、スパイダーマンのグラフィックをさまざまなキャラクタに変更するコード。これを使ってゲームを始めると、姿かたちは別人だけど、スパイダーマンの能力と声を持つなぞのヒーロー？を操作できるのだ。

そのほかにも、ステージセレクトができるようになるコードなど便利なものがそろっている。普通にプレイした後に使って遊ぼう!!

←スパイダーマンのアクションをするニューヒロインがここに誕生した!!

コード	効果	コード	効果
GIRLNEXTDOOR	メリー・ジェーンでプレイ	UNDERTHEMASK	プレイヤーキャラの主観視点でプレイ
HERMAN8CHULTZ	ショッカーでプレイ	DODGETHIS	攻撃ヒット時に追加の視覚効果がつく
SERUM	科学者でプレイ	HEADEXPLODY	トレーニングにボーリングが出現
KNUCKLES	チンピラでプレイ	ORGANICWEBBING	ウェブ無限使用可能
STICKYRICE	スパイクでプレイ	CHILLOUT	グリーンゴブリン操作時、グライダーがオーバーヒートしない
THUGSRUS	ショッカーの手下でプレイ	KOALA	全コンボ使用可能
CAPTAINSTACEY	ヘリ警察でプレイ	IMIARMAS	ステージセレクトで全ステージ選択可能
FREAKOUT	旧式スーパーソルジャーでプレイ	ROMITAS	ポーズメニューに「NEXT STAGE」追加
REALHERO	警官でプレイ	ARACHNID	全ステージ、全コンボ使用可能。
JOELSPEANUTS	敵の頭が大きくなる		ギャラリーにヴァルチャーとショッカーのムービー追加

GC

中夢 ゴジラ 怪獣大乱闘

埼玉県／ｖクリアさん

全チートコードを公開

タイトル画面でコントローラー1のボタンをL、スタート、B、Rの順に押し、B、スタート、R、Lの順に離すと、チートコードの入力ができるようになる。そこで下の表にあるナンバーを入力すると、さまざまな効果が現れるのだ。

コード	効果	コード	効果
426274	怪獣、ステージすべてオープン	308929	防衛軍攻撃力4倍
225133	ゴジラ2000使用可能	443253	ステータス非表示
612633	ガイガン使用可能	492877	ライフがゆっくり回復
877467	キングギドラ使用可能	756287	全建物を投げられる
104332	ラドン使用可能	112122	建物を投げられない
537084	デストロイア使用可能	913963	ヘドラがいつも登場
557456	メカキングギドラ使用可能	820403	ヘドラが登場しない
131008	メカゴジラ使用可能	826460	1P透明化
202412	オルガ使用可能	459113	2P透明化
696924	オルガ以外使用可能	316022	全員透明化
110307	すべての怪獣使用可能	650867	エネルギーが回復しない
814456	マザーシップステージ使用可能	677251	1Pスーパーエネルギーモード
480148	全ステージ使用可能	435976	2Pスーパーエネルギーモード
986875	1Pがミクロサイズに	603696	3Pスーパーエネルギーモード
971934	2Pがミクロサイズに	291680	4Pスーパーエネルギーモード
895636	3Pがミクロサイズに	562142	体力アイコンが出ない
795735	4Pがミクロサイズに	134615	パワーアップアイコンが出ない
174204	全プレイヤーがミクロサイズに	413403	エネルギーアイコンが出ない
743816	バトルロイヤルにコンピュータを参加	119702	モスラアイコンが出ない
		841720	冷凍殺獣車が出ない
176542	クレジットを表示	779886	パワーアップしない
427248	ギャラリー全表示	433004	エネルギー回復なし
843901	1P無敵	395142	レイジモードなし
706149	2P無敵	172879	体力回復なし
188522	3P無敵	649640	1P常にレイジモード
286552	4P無敵	122224	2P常にレイジモード
505634	全プレイヤーが無敵	548053	3P常にレイジモード
511012	1P攻撃力4倍	451242	4P常にレイジモード
815480	2P攻撃力4倍	567980	白黒モード1
212454	3P攻撃力4倍	661334	白黒モード2
698206	4P攻撃力4倍	760611	アドベンチャーモードのコンティニュー12回に
817683	全プレイヤー攻撃力4倍		

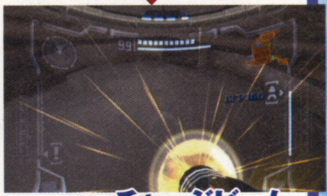
©2003 KONAMI&Konami Computer Entertainment Tokyo adidas, the adidas logo, FEVERNOVA and the trigon logo are trade marks which are owned by the adidas-Salomon Group, used widh permission.J.LEAGUE OFFICIALLY LICENCED PRODUCTSÅESpider-Man and all related Marvel characters, TM and ©2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, the movie, ©2002 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Game code ©2002 Activision, Inc.and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing,Inc. Activision is registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Developed by Treyarch. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.Marketed and distributed in Japan by Capcom under agreement withActivision Publishing, Inc.

GC いねむり

メトロイドプライム　兵庫県／みねうちゴルゴ13
サムスの顔をバイザーに映そう

たまにバイザーに映りこむ、サムスの顔を確実に見る方法を紹介!! チョウゾルーインズのルーインズヤードで、足場の上にある反射板に向かいチャージビームを撃つのだ！

↑目がバイザーに映り込む…なんか、心霊現象っぽいけどそういう仕様だ気にするな



↑チャージビームを取ったら可能

GBA いねむり

ポケットモンスター　ルビー・サファイア　北海道／あるてなさん
恒例のテク×2

ポケモン赤・緑のころからある伝統のドリテク。一度殿堂入りすると、2回目からBで早送りができる。くさむらで「いあいぎり」を使うと草が刈れるの以上2点。みんな知ってますよね。

エンディングでB

←静止画ではよく分からないけど、いつもより早くエンディングが流れ

「いあいぎり」で草刈

←ポケモンが出るたびに紹介した気のするおなじみのテクだ!!

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
(株) ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe-mailでもOk
Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶蜘蛛マン
❷巨大ロボが現れる
まず、256回クリアした後、スパイダーブレスレットに向かって「マーベラ」と入力し、続けて「チェンジ、レオパルド」と入力しよう。飛んでできた空中要塞が巨大ロボに変形する。必殺武器はソードビッカー。
❸〒102-0083
東京都千代田区こうじまち3-4地
山城拓也　P.N.スパイダー男
電話 03-3556-3313

ドリプレの殿堂

あっという間に押し戻されてしまったのダー!!　どうだ!?　みんなどう思う?　…やはり、まだ投稿の量で彼我の戦力差は決定的。ここは質で押し返すのみだ！　磨け君の魂を。その、芸人魂をっ!!

eメール　ファンタシースターオンライン　EP1&2
コスプレde PSO　愛知県／ヒノ嵐さん 碧さん

「どりぷれ?　なのか分からないけど送ってみました。キャラクタークリエイトで他のゲームのキャラそっくり…までは無理でも似てるキャラを作っちゃおう!!　…と、いうもの。とりあえず4人作ってみました」。グッド！　ぜひ、オンラインへ行った時の報告も送ってくれ!!

←↓アニメポケットモンスターより、ムサシとコジロー。雰囲気は伝わるよね

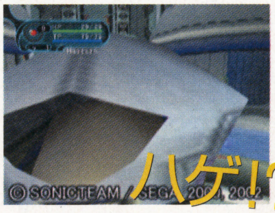
ピーチ姫

FE 封印の剣より レイ

アニメのロケット団員

eメール　ファンタシースターオンライン　EP1&2
フォーマーのヒ・ミ・ツ　広島県／青竜斬

「ドリームプレイ?」との一言とともに、コーナー初期のころに送られてきたドリプレを感謝の心とともに公開!!　君には「ナニか」が贈呈されるぞ!!



ドリプレへの投稿は、ドリテク同様のあて先にカッコ内を「ドリプレ」に変えて送ってね!

はみプレの殿堂

ドリプレの殿堂では、あなたにしかできないミラクルプレイや、爆笑必死のネタの投稿を待ってます。ビデオ、メール、はがきにイラスト。どのような投稿でも受け付けてますぜー

2003 Nintendo・2002 Pokemon. ©1995-2002 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.・SONICTEAM/SEGA 2000,2001

発売間近 新作ソフトチェック!!

GC

3月28日 発売予定

シャーマンキング ソウルファイト

発売元	バンダイ	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	メモリーカード	7ブロック
ジャンル	シャーマン育成バトル		

アニメやコミックでおなじみのシャーマンファイトが、読み合いを軸にしたリアルタイムバトルで楽しめる。

読み合いとミニゲームでシャーマンファイトを完全再現

シャーマンファイトにおける攻撃の基本は通常技。通常技には近距離技・遠距離技・反撃技の3つの属性があり、プレイヤーはそれぞれの属性の技を複数個ストックしている。この手持ちの技の中から1つを選んで、お互いに出し合う。そして相性で勝った方が相手にダメージを与え、そのあとに追い討ちもできるのだ。

1 技を選択

↑使いたい技に合わせてAボタンで決定。何度でも選択しなおせるので、フェイントも可能

2 相性の判定

↑勝った方が相手にダメージを与える。この後に追い討ち攻撃が発動するぞ

3 追い討ち発動

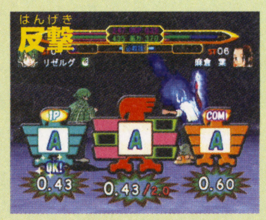
↑追い討ち攻撃は、受ける側にも反撃のチャンスがある。仕掛けた側でも油断できない

追い討ちの成否はミニゲームで決まる

追い討ち攻撃は、ミニゲームで追い討ちを受けた側が勝つと、逆に反撃できるようになっている。ミニゲームは全部で3種類あり、判定で勝った技によってどのゲームになるかが決まるのだ。

←流れてくるボタンや方向をタイミングよく入力するのだ

←表示された通り、速く正確に入力するゲーム

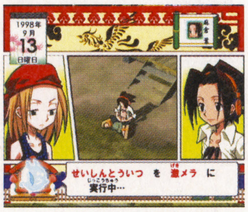


←フライングせずに、相手より速く入力しなければならない

主人公「葉」を育ててシャーマンキング目指せ　シャーマンストーリーモード

↑修業で経験値が一定以上になると試験に挑戦できる。試験は追い討ちと同じミニゲームで、合格すると新しい技を覚えるぞ

育成は修業メニューとパートナーが誰かによってパラメータの伸び方が異なるシステム。自分好みのシャーマンを育てられるぞ。

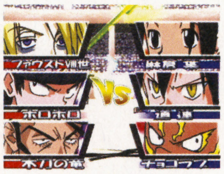


←アンナと修業するとより多くの経験値が得られるが、疲れやストレスもたまりやすい

自由にチームを作って育成できる　シャーマンキングモード

自分の好きなシャーマンを3人選んで育成するモード。選んだ3人は1つのチームとなって、3対3のシャーマンファイトを戦っていくのだ。チームを組む3人は自由に選べるので、自分の好きなキャラだけを集めたり、原作ではありえない組み合わせで楽しむことができるぞ。

←チームとして戦力のバランスが取れた育成をしよう



➡戦闘は基本的に3対3。白熱のチームバトルが展開する

 ©武井宏之／集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project.©BANDAI 2003

GBA 3月28日発売予定

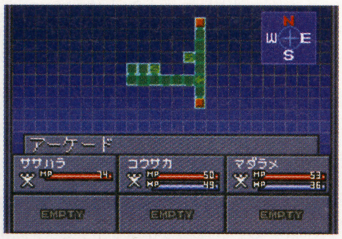
真・女神転生

発売元	アトラス	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	RPG		

SFCで好評を博し、PSにも移植された『真・女神転生』が、オリジナル要素を加えてGBAに登場。

サイドストーリーやトレードを加えてあの名作RPGがよみがえる

いろいろな機種で発売された『真・女神転生』シリーズの祖となる記念碑的な作品。GBAオリジナル要素としてサイドストーリーが語られる「ビジョナリーモード」や、出会った悪魔が登録される悪魔図鑑、通信ケーブルを使ってデータやアイテムを交換する機能などが追加されている。



↑←ダンジョンは3D視点。慣れていない人は戸惑うかもしれないが、オートマッピング機能があるので安心だ

←物語は東京の吉祥寺から始まるのだ

←悪魔図鑑では、モチーフとなった神話が参照できる

ビジョナリーモードでサイドストーリーが展開

ビジョナリーモードでは、素材となるアイテムから残留思念を引き出し、主人公の知らないところで何が起こっていたのかを見ることができる。素材はストーリーの節目となるイベントで手に入ることが多い。知られざるエピソードを垣間見ることで、より深く物語が楽しめるようになるぞ。

血塗れのエプロン

←血塗れのエプロンから残留思念を抽出

←主人公の母の最後の瞬間が語られる

晴明桔梗呪符

←序盤の強敵、超人ドウマンが残した思念

←ドウマンの正体は、古の陰陽師だったのだ

悪魔たちを味方につけて強力な「仲魔」を造り出すのだ

悪魔とは戦うだけではなく、様々な交渉をすることもできる。戦闘に入ったら悪魔の性格に合わせて話を進め、相手の警戒を解かなければならない。うまく話が合うと具体的な条件の交渉に入る。ここで話がまとまると、悪魔からお金をもらったり、彼らを「仲魔」にしたりできるのだ。

月齢

↑悪魔と交渉に入る前に確認しておかなければならないのが月齢。満月だと悪魔が興奮しており、交渉を持ちかけることすらできなくなってしまう

↑悪魔との交渉中。お金やアイテムを何回も要求されることも珍しくない

↑交渉成功。いったん「仲魔」になってくれさえすれば心強い味方に早変わり

悪魔合体で「仲魔」をパワーアップ

「仲魔」たちを邪教の館に連れていけば、合体させてパワーアップさせられる。合体には2匹で行う2身合体と、より強力な悪魔を生み出せる3身合体があり、それぞれ独自の法則で新たな「仲魔」が生まれるのだ。

↑アンドラスとゴブリンを合体させると、オークが誕生。それなりに強くなっている

↑先ほどの組み合わせにコボルトを追加すると、なんとケツアルカトルが誕生した！

©ATLUS 1992.2001.2003

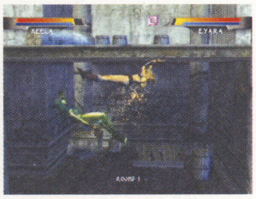
GC
3月27日発売予定

ウォーリアーブレイド ラスタンVSバーバリアン編

発売元	タイトー	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	格闘アクション		

地形や魔法を駆使して戦う格闘アクション

武器や魔法での攻撃以外にも、フィールドにある石や木など、利用できるあらゆるものを使って戦う格闘アクション。COMが操る4体のキャラを参加させることで、最大8人が入り乱れる大乱闘も楽しめるぞ。



↑天井につかまって攻撃。このように地形を利用した戦いも可能なのだ

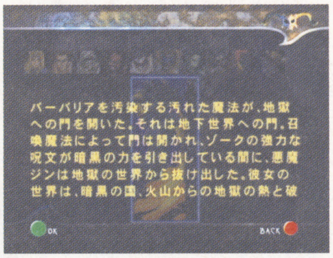
←太い柱のようなもので攻撃。これで殴られるとダメージは半端ではない

←魔法を使えば遠くの敵も攻撃できるぞ

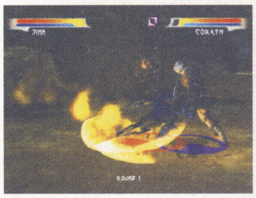
←8体のキャラによるバトルロイヤルが開始された！

1人プレイでキャラを育てることも可能

1人プレイ専用のクエストモードでは、選んだキャラクターを育てることができる。クエストをクリアすると規定の成長ポイントを獲得し、それを強化したいと思うパラメータに振り分けることでキャラを成長させていく。ここで育てたキャラは他のモードでも使えるぞ。



←クエストを説明するナレーション



↑クエストのストーリーに沿って、順番に敵と戦っていくのだ

➡成長ポイントの振り分け。自分の戦法にあった育成をしよう

GBA
3月28日発売予定

ダンシングソード～閃光～

発売元	エム・ティー・オー	ジャンル	格闘リズムアクション
価格	4800円	プレイ人数	1人用

華麗な「リズムコンボ」でむらがる敵をなぎ倒せ！

それぞれ異なる剣を駆使する5人の女性剣士から1人を選び、次々と現れるゾンビなどの敵を倒すのだ。タイミングよくボタンを押すと発動する「リズムコンボ」で、群がる敵を蹴散らす爽快感を味わえるぞ。

リズムコンボさくれつ！

タイミングよくボタンを押していくと…

↑テンポよくボタンを押していこう

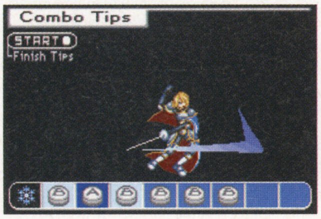
↑うまくリズムに合った入力ができれば…

↑「リズムコンボ」発動。ザコ敵ならほとんど一掃できる

日本武術の使い手

楠響子

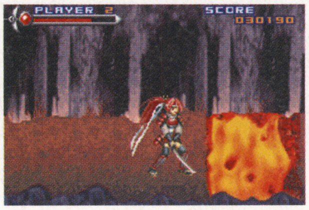
肥前長崎の出身。型にはまらない日本武術を会得しており、日本刀を使って戦う。声はかかずゆみ



↑「リズムコンボ」の練習もできる

さまざまな仕掛けが待つステージ

←上空から岩が落下。敵に気を取られていると見落としがち



←先に進むために簡単な謎解きが必要になることも

素早い攻撃を得意とする

クレア

ドイツ出身の剣士。フルーレを使った素早い攻撃を得意としている。声は川上とも子

BARBARIAN(TM)©2002-TITUS Japan K.K.Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus.Developed by Saffire.Published by TAITO.WarriorBlade(TM)
©TAITO CORP.2002All rights reserved.©2003 MTO Inc.

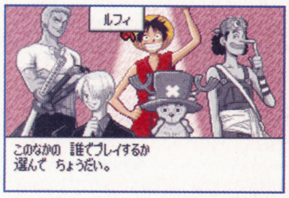
GBA 3月28日発売予定

From TV animation ONE PIECE めざせ!キングオブベリー

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1~4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	パーティゲーム		

イベントやバトルをくぐりぬけ、誰よりも多くの賞金をかせげ

おなじみルフィたちの冒険がボードゲームで楽しめる。プレイヤーはルフィやゾロといったキャラクタの中から1人を選び、ライバル達と稼いだベリー(賞金)の額を競う。最終的に一番多くのベリーを持っていたキャラが勝利だ。マップは基本的に海上で、遠くの方は見えないようになっている。何が出るのかわからない中を、手探りで進んでいかなくてはならない。行く先に島が見えたらチャンス。賞金を稼ぐイベントが起こりやすいのだ。



←それぞれのキャラは異なる能力を持っている

←先に何があるのかは行ってみなければわからない

↑マスに止まると2枚のイベントカードが現れる。このうち1枚を選んで引く

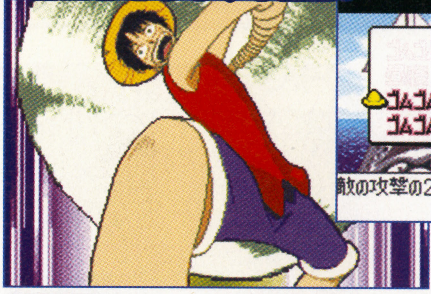
↓ボート速度アップのイベント。ただし、イベントにはアンラッキーなものもあるぞ

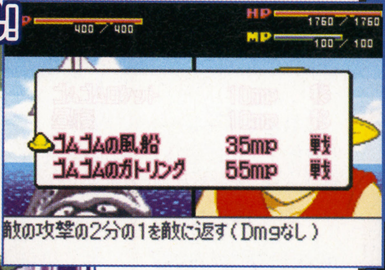
敵と遭遇するとサイコロバトル発生!

海上を移動中に怪物に襲われたり、島で海賊に遭遇したりするとバトルに突入する。自分と相手が1回ずつ攻撃しあうターン制で、どんな技で攻撃するかはサイコロの目で決まる。数値が大きいほど強力な技が発動し、6が出るとクリティカル(ルフィのみ5でもいい)。クリティカルなら2回サイコロを振った合計が攻撃力になるのだ。

↑1ターンで決着が付かない場合、バトルは次のターンに持ち越される

6が出るとクリティカル!





←↑クリティカルが出ると大幅に有利になる。そのほか、MPを消費して使用するミラクルも有効だ

GBA 3月28日発売予定

バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK

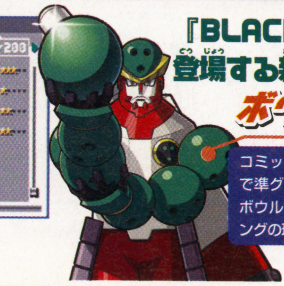
発売元	カプコン	プレイ人数	1~2人用
価格	4800円	メモリーカード	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	データアクションRPG		

ナビやチップが変化した新バージョン

『ロックマン エグゼ3』に様々な変更が加えられたアナザーバージョンが登場する。例えば本作では「ミストマン」がいなくなった代わりに、新しいナビ「ボウルマン」が登場する。また、スタイルでも「グランドスタイル」の代わりに「シャドースタイル」が追加されているのだ。

↑→シャドウスタイルでは、ためうちでインビジブル(姿が消える)が発現することも

↑登場するチップも変更されているぞ



『BLACK』にのみ登場する新しいナビ ボウルマン

コミック誌のコンテストで準グランプリに輝いたボウルマン。体がボーリングの球のようだ

GBC 4月発売予定

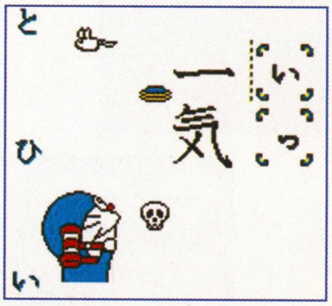
ドラえもんのスタディボーイ ~かんじよみかきマスター~

発売元	エポック社	プレイ人数	1人用
価格	3980円	備考	GBカラー専用
ジャンル	クイズ		

遊びながら楽しく漢字を学ぼう

ドラえもんといっしょに遊びながら楽しく漢字を学べるゲームが登場する。基本的にクイズゲームとなっており、それに答えていくと自然に漢字が覚えられるようになっているのだ。問題は2002年度からの新学習指導要綱に対応。難易度も漢字のレベルに合わせて、基礎から応用まで幅広い範囲をカバーしているぞ。

←漢字の「川」。筆順を思い出そう



↑この二字熟語はなんて読むのかな?

↓これは「犬」。1かくめを考えよう

©尾田栄一朗/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©CAPCOM CO.,LTD.2002,2003 ALL RIGHTS RESERVED. ©BANPRESTO2003 ©藤子プロ・小学館・テレビ朝日

先ドリ

新作ソフトフラッシュ!!

NEW SOFT FLASH!!

ファミリースタジアム 2003

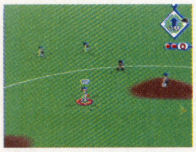
ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ファミリースタジアム 2003	ジャンル	野球
発売元	ナムコ	プレイ人数	未定
発売日	5月	メモリーカード	未定
価格	未定	備考	GBAケーブル対応予定

野球ゲームの名作が新要素「ボールの高低差」を加えて戦略性アップ

これまで様々なハードで発売されきた『ファミスタ』が、高低差・球種の違いを加えてGCで復活。シリーズ初の実況も加わったぞ。

↑選手1人1人のフォームも完全再現されているぞ



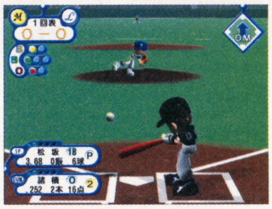
←落下点の有無も選べるなど初心者にはうれしい機能も満載

↑実名選手と同様に球場も実名で登場

↑様々なアングルで見られるリプレイモード

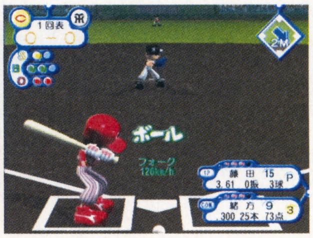
▶▶▶ 3段階にわかれた高低差 ◀◀◀

高低差は無限にあるわけではなく、球種ごとに3段階にわけて表現されている。ストレートとチェンジアップに「高め」が加わり、フォークやナックルなどに「低め」が追加された。それ以外の変化球は横に変化。これにより、読み合いや配球が深くなり戦略性が高まったのだ。



↑ストレート能力の高い松坂投手

↑完全にバットがボールの下を通過している



↑フォークボールは打者の手前で下に落ちるぞ

ペナントレースでは選手の育成も可能に!

セ・パ両リーグ12球団から好きなチームを選び、優勝を目指す「ペナントレース」は試合数を10、30、70、140から選べる。ペナントの進行に応じてカレンダーが更新されリーグが進む。オフの日には今回から加わった「選手村」で選手の育成も可能。

↑実名登場の12球団。オリジナルチームも作れる

↑ペナントに合わせて試合は進む。公式戦開催日を選べば試合になるぞ

↑試合数のほかに、相手コンピュータの強さも3段階から設定可能

↑キャラクタの初期パラメータを設定

オリジナルキャラクタを作成

選手村では選手の育成のほかにオリジナルキャラも作成可能。また、GBAケーブルを接続すれば様々な特典が獲得できるようになるぞ。

↑バッティングフォームも設定可能

↑打撃練習。与えられたノルマを達成すれば選手の能力がアップするぞ

©2003 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED
/(社)日本野球機構公認 フランチャイズ11球場公認 札幌ドーム公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用　※画面は開発中のものです

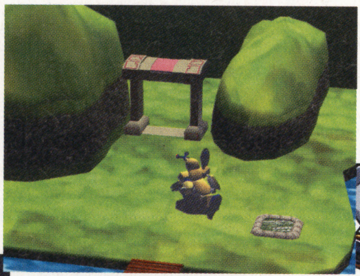
メダロットGC(仮称)

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	メダロットGC(仮称)	ジャンル	アクションRPG
発売元	ナツメ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	今夏	メモリーカード	未定
価格	未定		

4つのパーツを組み合わせ戦うメダロットがGCに登場

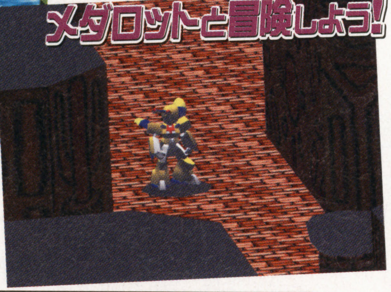
4つのパーツを組み合わせて戦う、人気の『メダロット』シリーズ最新作がゲームキューブに登場。今作は従来のコマンド入力方式の戦闘からアクションRPGとなったのだ。また、GBAケーブルを使ってGBAと接続すれば何かが起こるかも。メダロットを操作し、さまざまな謎を解き明かそう。



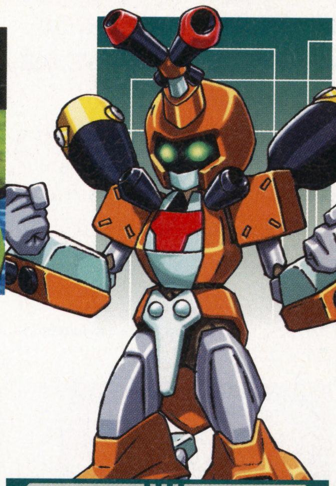
↑扉の向こうには何があるの?

↑右にある石に囲まれたスペースは何だろう? ワープゾーンなのかもね

3Dで再現された世界をメダロットと冒険しよう!

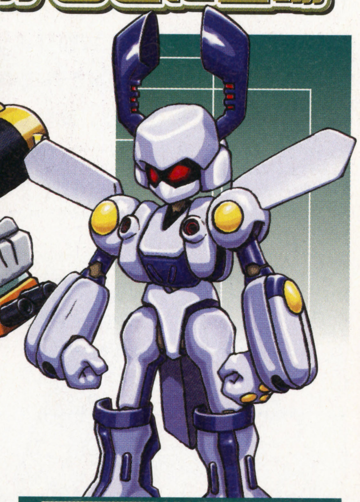


➡ダンジョンとも廃墟ともとれる場所にたたずむメダロット。はたしてここは何の目的で訪れることになるのだろうか?



カブト型メダロット

これまでのシリーズでは活発で、好奇心旺盛な性格であり、攻撃は射撃が得意だったカブト型メダロット。GC版では一体どんな性能をもっているのか。



クワガタ型メダロット

今までは寡黙で武士道精神を持ち、格闘攻撃などを得意としていたクワガタ型メダロット。今作ではどんな名前になるのだろうか? 気になるところだ。

メダロット弐 CORE(カブト・クワガタバージョン)

GBアドバンス

タイトル	メダロット弐 CORE (カブト・クワガタバージョン)	ジャンル	RPG
発売元	ナツメ	プレイ人数	1〜2人用
発売日	4月18日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	各4800円		

GBC『メダロット2』にイベントが大幅追加されリニューアル!

GBCで発売された『メダロット2』の、舞台設定やストーリーをそのままに、イベントやメダロットの数、戦闘シーンをパワーアップさせてGBAで復活。ティンペットと呼ばれる骨組みに、頭・右腕・左腕・脚部の4つのパーツと、頭脳となるメダルを組み合わせて自分なりのメダロットを作り、ロボトル(ロボットバトル)を勝ち抜こう。480種類のパーツと30種類のメダルの組み合わせ数は数百億通りを超える奥深さなのだ。

⬅主人公イッキとなり、メダロットとともに、宿敵「ロボロボ団」を倒そう

⬅「イッキパパ」や「イッキママ」などのキャラクタとの対戦ほかイベントが大幅に増えている

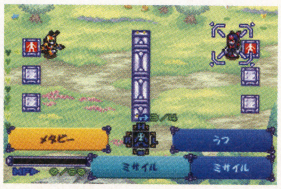
➡登場するメダロットの数は90体から120体へと大量追加。自分だけのメダロットを探し、カスタマイズしていこう

狙うパーツがわかるようになった戦闘システム

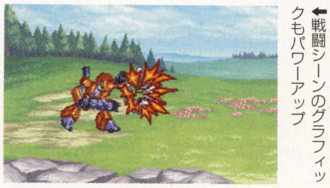
戦闘(ロボトル)では、メダロットに射撃系パーツを装備させているとロボトル時に相手のどこのパーツを狙って攻撃が出来るのかがわかる新システム「メダスナイプ」を搭載。また、メダルによっても設定が違うため、ロボトルの戦略性がさらに深まったぞ。通信対戦も白熱すること間違いなしだ。

↑メダルごとに、敵を攻撃するパーツ設定が違う

↑ローテーションを組み、ロボトルをオートに



⬅最大3体までロボトルに出すことが可能



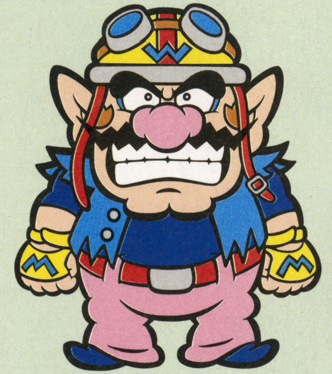
⬅戦闘シーンのグラフィックもパワーアップ

©1997/2003 Natsume Co.,Ltd./©1997/2003 Imagineer Co.,Ltd./キャラクターデザイン:ほるまりん/制作協力:㈱講談社 コミックボンボン編集部

春発売のGBA攻略本2冊が制作スタート！

振り返ってみると、2002年の年末から始まったGC、GBAのリリースラッシュにともない、任天堂攻略本もフル稼働で作り続けてきたが、季節も春に変わりようやく落ち着いてきたところか。現在は2タイトルの攻略本を作成中だが、企画、構成を含めての編集会議を繰り返しており、始動したばかりの状況だ。

GBA メイドインワリオ



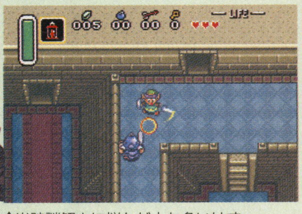
あっという間に終わってしまうプチゲームを集めたまさしく「最速」のゲーム。ただ5秒で終わってしまうプチゲームを最短最速攻略するとのことだけど…？

←往年のタイトルが…!?

GBA ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

1991年にSFCで発売された『神々のトライフォース』と、4人協力プレイが可能な新作の『4つの剣』を1本に収録。この攻略本はニンドリでも『ゼルダ』シリーズの記事を担当している尾関氏が制作中。当時プレイしたユーザーも納得の内容になるはずだ。

←『神々のトライフォース』のリンクの姿。今のチビッコにはかえって新鮮に見えるかも！



↑当時謎解きに悩んだ人も多いはず

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森＋	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス　招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説　風のタクト	950円

NINTENDO64

ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ　夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア　シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア　図鑑編	760円
くるりんパラダイス	950円
メトロイドフュージョン	1200円

GBカラー

マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター　クリスタルバージョン	933円
ゼルダの伝説　ふしぎの木の実　大地の章/時空の章	1219円

（価格はすべて税別です）

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ:048-485-6815（注文専用ダイヤル）
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

緊急ミーティング 攻略本スタッフ座談会

トランセル　今回は攻略本制作に多く携わった人に集まってもらって、一段楽したので反省会でもやろうと思うんだけど。振り返ってどうでしたか？

マッスル　ワシは『マリオパーティ4』のあとが「広技苑」だったから、別の意味でキツかったな。まあ力技で何とかなったが…フフフ。ちなみに現在発売中じゃ。

ハシモ　私とトランセルさんは、『ポケモン』～『メトロイド』へと休みなく続いていたのでテンション上がりっぱなしで大変でしたね。年末年始もなかったし。『ポケモン』は間違いとかあったりして申し訳なかったなぁ…、とかなり反省ですね。

トランセル　確かにあれは大変だった。あれでクリスマスが吹き飛んだからな…。読者のみなさん、本当にごめんなさい。

ハシモ　そういえば『ポケモン』は質問電話と、アンケートハガキの量はすごかったですね。

トランセル　特に「シナリオクリアBook」は今までの攻略本で、一番ハガキきたんじゃないの？

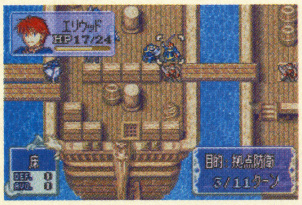
マッスル　あれ？　そういえば一番ハガキがこなかった攻略本も、タネちゃんが担当じゃなかったっけ？　2冠達成ですか？

トランセル　…。よく覚えてますね、『○ェーブレー○』のことでしょ？　いや、あれはいい本なのに、土俵がちょっとばかり狭かったたけですよ。カバーだって透明でカッコよかったのに（苦笑）。

ハシモ　ちなみに作りたい攻略本とかあります？　私は海外で発売される『GBAウォーズ』ですが。

マッスル　ワシはGBA『エムブレム　烈火の剣』かのう。

トランセル　私は目の前の『プライム』を終わらせたら海外に脱出したいと思います。仕事だけど…。



↑マッスル・イガリンおすすめ『烈火の剣』

★★★★★★★★★2月の当選者★★★★★★★★★★

北海道/松村太一さん
青森県/中畑義人さん
茨城県/小林遼馬さん
栃木県/小菅　准さん
群馬県/下城祐貴さん
千葉県/門井伸仁さん
東京都/石黒翔大さん
神奈川/鳥山佳紀さん
山梨県/佐野裕次郎さん
長野県/下里亮太さん
岐阜県/小川雄亮さん
静岡県/井伊ゆかりさん
愛知県/萩原一貴さん
三重県/水谷健太郎さん
滋賀県/林　美希さん
京都府/津田大輝さん
大阪府/今尾和美さん
和歌山/南谷　諭さん
広島県/小方真紀さん
香川県/佐久田はるまさん

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAMを買っておもちゃ券を当てよう！

「任天堂攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

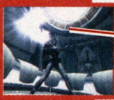
©2002,2003 Nintendo ©2003 Nintendo ©2003 Nintedo/INTELLIGENT SYSTEMS

ジャンル別（べつ） ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

P.N.03
カプコン／3月27日／5800円
5ブロック／アクション



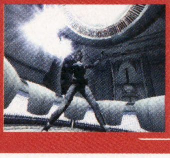
踊って戦う3Dアクション。P73からの紹介では、さまざまなスーツの性能を公開しているぞ。

- **タイトル**
- **スペック** メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載
- **画面写真** 左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル
- **コメント**

ジャンルの色分けと見方

- ACT ＝アクション
- RPG ＝ロールプレイング
- ADV ＝アドベンチャー
- SLG ＝シミュレーション
- SHT ＝シューティング
- RAC ＝レース
- SPT ＝スポーツ
- PUZ ＝パズル
- TAB ＝テーブル
- ETC ＝その他

P.N.03
カプコン／3月27日／5800円
5ブロック／アクション



踊って戦う3Dアクション。P72からの紹介では、さまざまなスーツの性能を公開しているぞ。

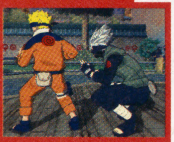
ウォーリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編
タイトー／3月27日／6800円
3ブロック／アクション

多人数対戦も楽しめる豪快な対戦アクション。発売日は二転三転したが、これで決定か。

ソウルキャリバーII
ナムコ／3月27日／6800円
4ブロック／格闘アクション

発売直前の今号は、表紙・インタビュー・攻略からシールまで『SCII』一色なのだ！

NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！
トミー／4月11日／6800円
2ブロック／格闘アクション



アニメキャラの動きをトゥーンレンダリングで再現。P86の続報では各キャラの奥義を紹介。

魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～
エム・ティー・オー／4月24日／6800円
ブロック数未定／アクション

ハロウィンをテーマにしたホラーアクション。2人のキャラを操作し石にされた友達を救え。

フロッガー
コナミ／6月5日／5800円
3ブロック／アクション

往年のアーケードの名作『フロッガー』をもとにした一本。GBA版ともども、発売日が決定。

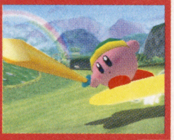
ビューティフル ジョー
カプコン／今春／価格未定
ブロック数未定／アクション

映画の世界が舞台となるアメコミ風アクション。さまざまな「演出」を駆使して美しく戦え！

ソニックアドベンチャーDX
セガ／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

DCで発売された『ソニックアドベンチャー』を移植。『DX』の名の通り、画面が超美麗に！

カービィのエアライド
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション



誰でも遊べる、超カンタン操作のレースゲーム。走りながらどんなアクションをするのか？

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

ワリオは『メイド イン ワリオ』に出張中か？こちらは最近まったく音沙汰がない。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

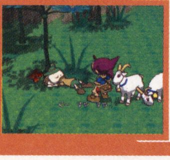
NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ピクミン2（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

オリマーのほかに、もう1人主人公がいる？画面分割での2人同時プレイも可能のようだ。

GIFTPIA
任天堂／4月25日／5800円
6ブロック／RPG



今号の続報では、舞台となるナナシ島を徹底紹介。「オトナ」になるため、どんな冒険が？

RUNE II～コルテンの鍵の秘密～
フロム・ソフトウェア／5月23日
6800円／2ブロック以上／RPG

いよいよ発売日が決定！ サブタイトルも公開されたぞ。次号で詳しく紹介する予定だ。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル
スクウェア／7月18日／価格未定
ブロック数未定／RPG

やや延びたものの発売日が決定！P84の続報では、物語の背景とモンスターを紹介しているぞ。

テイルズシリーズ（仮称）
ナムコ／7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～ディスティニー2』はミリオンに迫る大ヒット！ GC版最新作への期待も高まるばかり。

メダロットGC（仮称）
ナツメ／今夏／価格未定
ブロック数未定／RPG

NEW

『メダロット』がGCに登場。従来のコマンド選択式ではなく、アクションRPGとなっている。

新RPG（仮称）
ナムコ／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

バットマン ダークトゥモロー
ケムコ／3月21日／6800円
3ブロック／アドベンチャー

いよいよ発売直前。硬派な難易度と黒を基調にしたグラフィック、渋い演出は見ものだ。

キラー7
カプコン／来冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

悪と悪との戦いを描くアドベンチャーゲーム。主人公が多重人格という異色の設定だ。

●ハミ出しのカタログ●

オッス！ カタログ担当のマッスルだ!! 今号は『ファミリースタジアム2003』と『メダロットGC』の2本が初登場。どちらもP158からの新作ソフトフラッシュで紹介しているぞ。

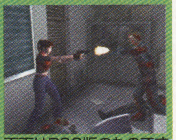
©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED./©BARBARIAN(TM)©2002 TITUS Japan K.K. Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus. Developed by Saffire. Published by TAITO. WarriorBlade(TM)©TAITO CORP.2002 All rights reserved./©NAMCO LTD.／The Legend of Zelda ©1986-2003 Nintendo／The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions,Inc. The Character©2003 by NAMCO Limited.All rights reserved.Illustration©2003 by Todd Mcfarlane Productions,Inc.All rights reserved./©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ ©2002 TOMY/©2003 MTO Inc.©Wanadoo Edition 2002.All rights reserved./©1981 2003 KONAMI/©SONICTEAM/SEGA,2000,2003/©2003 HAL Laboratory,Inc/Nintendo/©2003 Nintendo/©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved./©The Game Designers

●ハミ出しのカタログ●

新たに画面写真が公開となったのは、コナミのアクションゲーム『フロッガー』。詳しくは耳よりのカタログで紹介しているので、こちらを参照してくれ。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー


画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エース エンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー

昨年末から、すっかり音沙汰がなくなってしまった。GCオリジナルルパンが楽しみなのだが。

バイオハザード4

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

キーワードは「もがき」「侵食」「汚染」。主人公レオンの体験する始祖ウイルスの秘密とは？

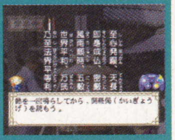
シャーマンキング ソウルファイト

バンダイ／3月28日／6800円
7ブロック／シミュレーション

シャーマンを育成し、シャーマンバトルを戦い抜こう。P154に新作紹介記事があるぞ。

お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～

ピンチェンジ／4月24日／8800円
ブロック数未定／シミュレーション



家にいながらにして四国巡礼の旅が楽しめる。専用の歩数計やボタンコントローラも発売。

ちびロボ！

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

謎のタイトル。「ちびロボ」というロボットで何かをする…らしい。シミュレーションかな？

お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～

ピンチェンジ／今秋／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

『お遍路さん』に早くも第2弾がラインナップ。次は南国土佐へと、お遍路の旅は続く…。

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／2003年未定
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション

GBA版の発売日は4月18日で決定したが、GC版はちょっと遅くなりそう。期待して待て。

スター・ウォーズ クローン戦争

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／3月20日／6800円
3ブロック／シューティング

戦車や戦闘機でのシューティングが基本だが、ライトセーバーでのアクションもあるぞ。

機動戦士ガンダム（仮称）

バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

デッド フェニックス

カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

太古の鳥人たちが戦う3DSTG。仲間も操れるもようで、シミュレーション要素もありそうだ。

ドラゴンドライブ ディマスターズショット

バンダイ／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

月刊少年ジャンプの人気コミックをゲーム化。竜を駆って戦う3Dシューティングゲームだ。

スターフォックス（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。最近動きがないなぁ。

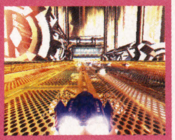
GT cube

エム・ティー・オー／4月25日
6800円／ブロック数未定／レース

発売日が正式決定。トゥーンレンタリングで、実在10メーカー70車種が再現されている。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／5月未定／価格未定
ブロック数未定／レース



GC版に加え、同時期にアーケード版も登場する。GCで練習してACでお披露目、なんてことも。

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

同時期に発表された『ソウルキャリバー』は発売目前だが、こちらは目立った動きなし。

マリオカートGC（仮称）

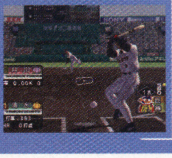
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

SFC、N64、GBAに続き、いよいよGCでも発売されることが決定！ 早く画面写真が見たい！

THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球

コナミ／3月20日／6800円
58ブロック／スポーツ



日本テレビ野球中継の雰囲気を再現。システムは『パワプロ』に近いものになっている。

ファミリースタジアム2003

ナムコ／5月未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

野球ゲームの名シリーズがGCで復活！ とっつきやすくスピーディーなゲーム性は健在だ

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

去年の夏が『サンシャイン』なら、今年の夏は『ゴルフ』！ マリオのマルチな活躍に期待。

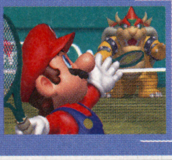
1080° シルバーストーム

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

来年の冬へと大幅に延期。次のスキーシーズンに遊べるのを夢見て、気長に待ちますか。

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



『ゴルフ』と同じく、こちらもGBA版の発売が決定している。ただし、発売日はかなり先に。

決定版！ニッポンプロ野球 ～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）

セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

NOW MAKING

山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！ 漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

ヒカルの碁3

コナミ／3月20日／6800円
ブロック数未定／テーブル

NOW MAKING

コミック、アニメと絶好調の『ヒカ碁』がGCに。囲碁初心者から上級者まで遊べる本格派だ。

Studio.Inc. ©SQUARE CO.,LTD.All rights Reserved.CHARACTER DESIGN/Toshiyuki Itahara/©1997/2003 Natsume Co.,Ltd.©1997/2003 Imagineer Co.,Ltd./software©2002 KEMCO.All other elements©2002 DC COMICS.BATMAN is a registered trademark of DC COMICS.BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS.TM&©2002.All rights reserved./©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED./©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©2002 Asmik Ace Entertainment Inc./©武井宏之/集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project. ©BANDAI 2003/©PIN CHANGE Co.,Ltd.All Rights Reserved/©2002 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc./©2002 LucasArts Entertainment Company LLC.©2002 Lucasfilm Ltd. & TM or R as indicated.All rights reserved. Used under authorization. LucasArts, the LucasArts logo, Gold Guy, the LucasArts Twentieth Anniversary logo, and the Human

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／4月10日／6800円
8ブロック／テーブル

RPG風味のボードゲーム。金庫破りや殺し屋など、友情を壊す過激イベントがてんこ盛り！

SPECIAL人生ゲーム

タカラ／今春／6800円
10ブロック／テーブル

ボードゲームの定番がGC初登場。GBAとリンクすることで、ゲームのダウンロードも可能だ。

どうぶつの森2（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／その他

画面は「どうぶつの森」のものです

待望の続編がいよいよ正式発表！　詳細はまったく未定なので、今後の続報に期待しよう。

耳よりのカタログ

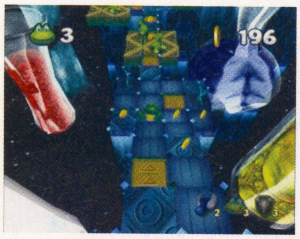
『お遍路さん』に「Q」同梱版が登場！

高齢者向けゲームとして注目の『お遍路さん』。すでに発表されている基本セット（ソフト＋歩数計）、3点セット（ソフト＋歩数計＋ボタンコントローラ）に加え、「スターティングセット」の発売も決定した。これは3点セットの内容に加え、パナソニックDVD／ゲームプレイヤー"Q"を同梱したもの。価格は5万3600円だ。

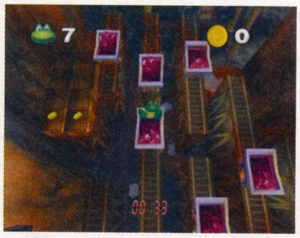
往年の名作『フロッガー』が20年ぶりに復活

'81年に発表されたアーケードゲームの名作『フロッガー』。その基本システムを踏襲しつつ、GCのゲームとして生まれ変わったのが本作だ。主人公「フロッガー」はホタルの沼に住む子ガエル。一人前のカエルになる「勇者の儀式」として、7つの国を冒険することになる。操作は移動とジャンプを中心としたシンプルなもので、手軽に楽しめるのが特徴。敵を避け、水に落ちないように動きつつ、ステージを進んでいくのだ。ステージの最後にはボスが待ち受けることもあり、仕掛けを利用しながら戦うことになる。なお、GBA版も同時発売される予定で、こちらはGC版とはまた別のストーリー、ステージが用意されている。

←敵に触れたり水に落ちるとミスになる。うまく避けて進め



↑ステージはマス目で構成されている。各所にはコインなどのアイテムもあり



↑ステージ中にはさまざまな仕掛けが。これはトロッコだろうか？

発売済みGCタイトルリスト

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション	スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
	ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
	ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
	大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
	動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
	GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
	バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
	クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
	ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
	スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
	ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	'02年11月1日	6800円	4
	スーパーモンキーボール2	セガ	'02年11月21日	5800円	2以上
	キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	'02年11月22日	6800円	2
	ハリー・ポッターと秘密の部屋	EAスクウェア	'02年11月23日	6800円	4
	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	'02年12月12日	5800円	4
	ソニック メガコレクション	セガ	'02年12月19日	5800円	2
	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	'02年12月19日	6800円	7
	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	'02年12月19日	6800円	2
	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	EAスクウェア	'03年2月14日	6800円	4
	スパイダーマン	カプコン	'03年2月13日	6800円	2以上
	メトロイドプライム	任天堂	'03年2月28日	6800円	3
	ロックマンエグゼ トランスミッション	カプコン	'03年3月6日	5800円	3
RPG	RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
	神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	'02年12月13日	6800円	12
	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	'02年12月26日	6800円	3
アドベンチャー	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
	バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
	MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
	ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	'02年10月25日	6800円	15
	バイオハザード0	カプコン	'02年11月21日	7800円	9
	バイオハザード2	カプコン	'03年1月23日	4800円	1
	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	'03年1月23日	4800円	1
シミュレーション	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
	ジェネレーション オブ カオス イクシード～闇の皇女ロゼ～	アイディアファクトリー	'03年2月6日	5800円	17
シューティング	スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅡ	EAスクウェア	'02年3月22日	6800円	3
	トップガン～エース オブ ザ スカイ～	タイタスジャパン	'02年12月26日	6800円	3
	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	'03年1月9日	4800円	1
	斑鳩　IKARUGA	アタリ	'03年1月16日	5800円	4
	零ファイター撃墜戦記	グローバル・A・エンタテインメント	'03年3月6日	6800円	4
レース	ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
	エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
	18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
	チョロQ！	タカラ	'02年12月19日	6800円	4
スポーツ	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EAスクウェア	'01年11月15日	6800円	29
	SSXトリッキー	EAスクウェア	'01年12月27日	5800円	5
	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
	実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
	NBAストリート	EAスクウェア	'02年3月22日	5800円	10
	NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
	2002 FIFA ワールドカップ	EAスクウェア	'02年5月2日	5800円	49
	実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
	ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
	ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
	WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
	レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
	セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	'02年11月28日	6800円	10
	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	EAスクウェア	'02年12月6日	6800円	54
	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	'02年12月12日	6800円	27
	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	'02年12月12日	6800円	41
	実況パワフルプロ野球9決定版	コナミ	'02年12月19日	6800円	48
	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	'02年12月19日	6800円	1
	ワールドサッカー ウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	コナミ	'03年1月30日	6800円	98
パズル	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
	ズーキューブ	アクレイムジャパン	'02年10月25日	5800円	2
	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	'02年12月20日	6800円	3
	テトリスワールド	サクセス	'02年12月20日	4800円	4
	NINTENDO パズルコレクション	任天堂	'03年2月7日	5800円	6
	スーパーパズルボブル オールスターズ	タイトー	'03年2月27日	6800円	1
テーブル	ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
	極 麻雀DXⅡ～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
	永世名人Ⅵ	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
	プールエッジ	メディアカイト	'02年10月25日	6800円	1
	マリオパーティ4	任天堂	'02年11月8日	6800円	2
	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	'02年11月21日	6800円	4
	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	'02年12月5日	6800円	3
	桃太郎電鉄11　ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	'02年12月5日	6800円	5
その他	どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
	巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

さて、来月は3月発売のソフトがごっそり抜けるので、このままではカタログがスカスカになる危険アリ。次号の締め切りまでに、新作ソフトがたくさん発表されますように……。

Figure design logo are all registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd./©Nintendo/©2003 MTO Inc./©2003 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003/©2003 NTV ©Konami Computer Entertainment Osaka.㈳日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球団公認/©2003 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ㈳日本野球機構公認 フランチャイズ11球団公認・札幌ドーム公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用/©2003 Nintendo/CAMELOT/©2002 Asmik Entertainment Inc./TYCOON©2003 Hasbro Inc.All rights reserved.Licensing by Hasbro Consumer Products.©Takara Co.,Ltd/Kim Sherbet Workshop 2003 ©2003 Infogrames Interactive,Inc.All Rights Reserved.Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered trademarks of Infogrames Entertainments S.A. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

vol.87 2003 4/21

次号は vol.88 4月5日(土)に発売します

特別定価 **590円** ※次号は付録がつくため、特別価格になる予定です。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

春の特別付録！勇者のGBA液晶クリーナーストラップ(仮)

やってきました、花見の季節。次号のニンドリでは春の到来を祝い、「勇者のGBA液晶クリーナーストラップ」(仮称)を付録につける予定。また本誌記事では、『P.N.03』の三上さんと『ドシン』の飯田さんの初対談が実現するぞ!! 新作&攻略情報もお楽しみにね〜!

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。

EDITOR'S VOICE 編集後記

■岩井俊二監督のサッカー日本代表のドキュメンタリー「六月の勝利の歌を忘れない」は、生涯10本の指に残るほどの良作。別に見なくても去年のワールドカップは忘れないだろうけど、これを見た後だと「一生忘れない」気持ちになった(トランセル)

■『プライム』攻略本でてんてこ舞い。てんてこ舞いとは、点梃子地方に伝わる伝統芸能で、シロウトが舞えば20秒で息切れするほどの激しい舞踊らしい。私はたしなみ程度の腕前だが、熟練者の舞いは見る者を感動させる（ハシモ）

■インターネットでお買い物しまくりな2週間でした。プレゼント用のピンバッチキットを15セット(笑。225個ぶんなのだ)、それから英国の古いバンド、ジェネシスのTシャツやフリースとか。遠い異国のアイテムも買えるって感動っ。(かややん)

■未だにGBASPが買えない。週末は比較的買えるらしいとの情報を頼りに、これを書いてる今日（14日）も量販店に行ってみたが不発。欲しいゲージがかなり貯まってきたので、任天堂はSPを大量出荷してください（岡ちゃんねる）

■先日ワインをしこたま飲んで、終電で帰ると、なぜか小田原駅にいた(自宅までタクシーで2万円!)。すかさず鞄からSPを取り出し、暗いホームでテストプレイを実施したところ、アッという間に始発の時間に。すごいぞSP!(でも寒かった/サオヘン)

■いつまでも寒い日が続きます。そのせいか、ウチのネコの「ジロー」が謎の火傷を！　寒いので電気ストーブに寄りかかり、毛がこげたらしい。…アホだ。この本が出る頃には、暖かくなっているといいなあ…（マッスル）

■アーケード版以来の『ソウルキャリバー』ファンである私は、サンプルロムを仕事そっちのけ(！)でプレイする毎日。そのせいか、最初は違和感のあったGCのコントローラーが、スティックより馴染むようになってしまいました(和尚)

■前号でちらりと紹介した「ソニックアニメ化」に反響のおたより多数。特に、任天堂ハードでソニック初体験の10代前半の女の子が多い様子。可愛いだけのものからクールなモノに心惹かれ始める年頃なのかも･･･と勝手に納得(高島)

■キャメロットの高橋兄弟のインタビューに同行。サオヘンのインタビュー姿勢、質問に対して真剣に、ときには相好を崩して答える高橋兄弟。すべてが勉強になりました。やっぱり取材は面白い！と思った1日でした(本ちゃん)

■この春によーやく学校を卒業。東京から往復6時間もかかるド田舎の学校でした。町から1歩出ればサルがおり、2歩進めばムササビが舞い、3歩離れればヒバゴンが襲ってくるという（嘘）、田舎っつーよりほとんど秘境でしたよ（本郷）

■今年に入ってサイパンへ2回行った。5月には弟の卒業式で、アメリカはデンバーへ行く予定。シーズン中にスノボにチャレンジしたいし、温泉にも行きたいし。今年はSPを片手にたくさん旅行しようと（時間はあるのか?／ケイ大佐）

■GBプレイヤーが松下キューブに繋がらないって何だか釈然としない。形を工夫すれば、どうにかなったと思うんだけど…。それとも他社から発売されたキューブはどうでも良いのでしょうか。とにかく責任者、出てきてください(Qユーザー代表中植)

■今回のSIMPLE2960企画(P96-97)いかがだったでしょうか？もっと大胆にやりたかった感は残りますが、それはそれ。機会があったら次にということで。取材に際し大雨の中、協力していただいた皆さん、ありがとうございました(カズヤ)

■色は、この季節、花粉症でお悩み中の編集者です。ぐしゅぐしゅ率は15.4パーセント。意外に低い？

●編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●E-mailでの投稿は…
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は　：64forum@pc.mycom.co.jp

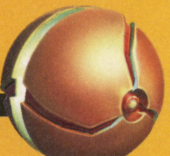
本誌の内容に関するお問い合わせは… TEL 03-3556-3313
休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

©2002 Nintendo

チラシの世界 #015
1999年 マリオゴルフ64（N64）

発行人　中川信行
ゼネラルプロデューサー　小畑誠治

STAFF スタッフ



編集人　山森尚
編集長　左尾昭典
副編集長　高島寿洋
デスク　岩崎桂／種市真澄
編集　嘉山直幸／五十嵐達雄／本多貴之
中植茂久／橋本慎也／岡本明徳
北山大輔／本郷公康／坂井一哉

編集協力　松村浩次／松本英明／松本亮
成瀬史弥／大渕豊／中谷至
尾関友詩(ユークラフト)
白石岳（アセンブル）／冠美花

AD&カバーデザイン　大條千鶴子
デザイン　有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
南尾和美
DTP　有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぼっけ門
写真撮影　守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック　中植茂久／美鈴秋
はやのん／記村隆鶴
広告　小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

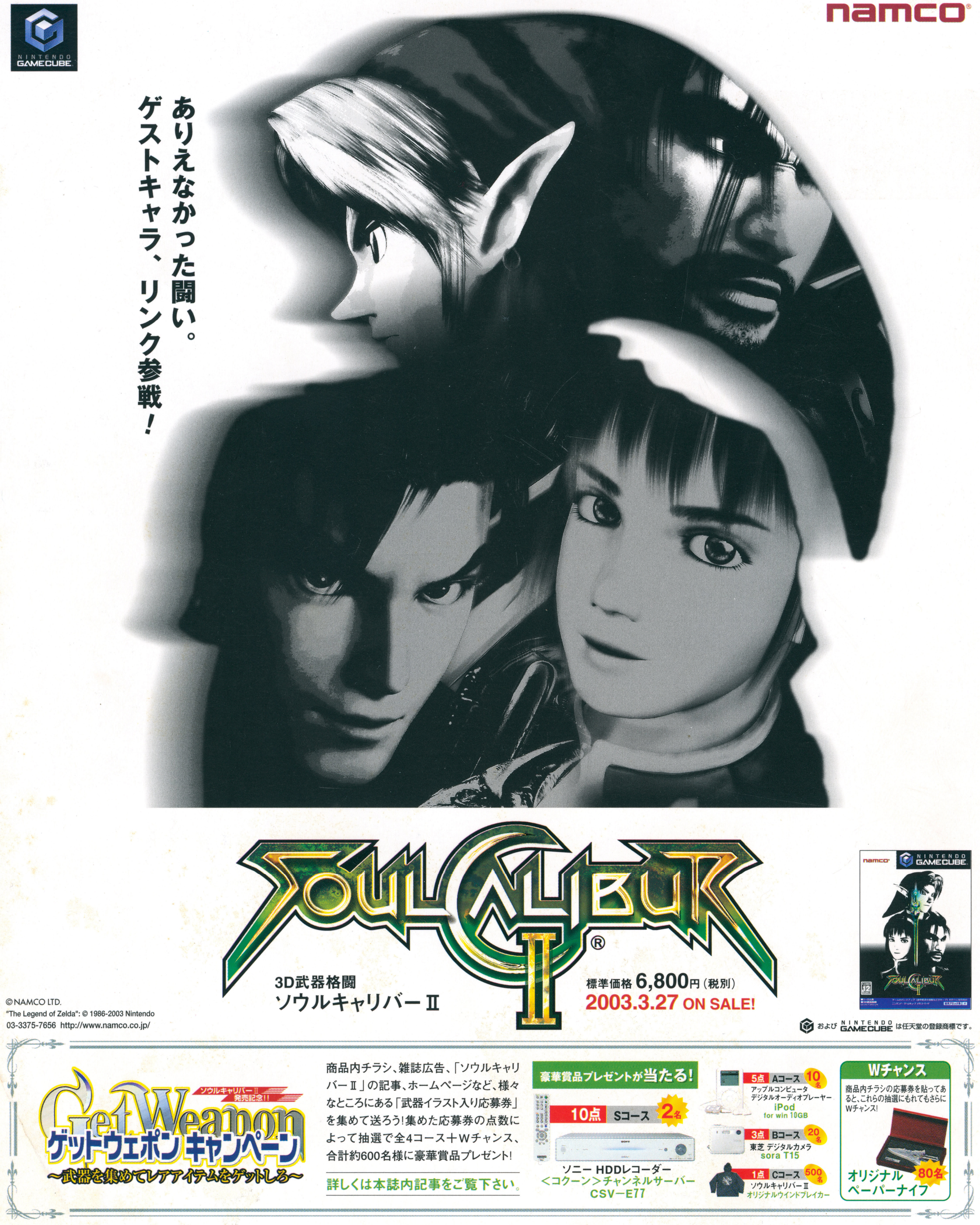
印刷　凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.87
2003年4月21日発行
●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株) アンビット
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287

株式会社ディースリー・パブリッシャー
106-0032 東京都港区六本木4-8-6 パシフィックキャピタルプラザビル4F Telephone: 03-5786-1371
ユーザーサポートセンター(年中無休・24時間サポート):(東京)03-5786-1374 (名古屋)052-774-0638

ディースリー・パブリッシャー ホームページ
URL http://www.d3p.co.jp
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4470747号



Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
VOL. 87 2003
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年4月21日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第7号(通巻87号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円
本体467円
T1127103040494
雑誌27103-4/21
©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

ニンテンドー ドリーム

DREAM

VOL. 87
2003

開発者に聞く『ソウルキャリバーII』リンク登場の秘密

MYCOM
毎日コミュニケーションズ